PS4 • Xbox One • PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS

Nº 277



THE LAST OF US
Llega a PS4 remasterizado ¡y ya tenemos el análisis!

¿QUÉ PASA CON LA NEXT GEN?
PS4 y Xbox One se la juegan este año... ¿o en 2015?


ESTO NO ES LA GUERRA
ES LA EXTINCIÓN
UNA PELÍCULA DE MICHAEL BAY
TRANSFORMERS
LA ERA DE LA EXTINCIÓN
PARAMOUNT PICTURES PRESENTA EN ASOCIACIÓN CON HASBRO UNA PRODUCCIÓN DE di BONAVENTURA PICTURES UNA PRODUCCIÓN DE TOM DESANTO/DON MURPHY
UNA PRODUCCIÓN DE IAN BRYCE UNA PRODUCCIÓN DE MICHAEL BAY MARK WAHLBERG "TRANSFORMERS: AGE OF EXTINCTION" STANLEY TUCCI EFECTOS ESPECIALES Y ANIMACIÓN DE INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC MÚSICA DE STEVE JABLONSKY
EDITADA POR WILLIAM GOLDENBERG A.C.E. ROGER BARTON PAUL RUBELL A.C.E. DISEÑO DE PRODUCCIÓN JEFFREY BEECROFT DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA AMIR MOKRI PRODUCTORES EJECUTIVOS STEVEN SPIELBERG MICHAEL BAY BRIAN GOLDNER MARK VAHRADIAN
Hasbro
PRODUCIDA POR DON MURPHY & TOM DESANTO LORENZO di BONAVENTURA IAN BRYCE BASADA EN HASBRO'S TRANSFORMERS™ ACTION FIGURES ESCRITA POR EHREN KRUGER DIRIGIDA POR MICHAEL BAY
© 2014 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED.
HASBRO, TRANSFORMERS and all related characters are trademarks of Hasbro. © 2014 Hasbro. All Rights Reserved.
IMAX® is a registered trademark of IMAX Corporation.
08.08.2014
EN CINES 2D, 3D E IMAX
TRANSFORMERSLAPELICULA.ES /PARAMOUNTPICTURESSPAIN #TRANSFORMERS4



JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas



jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

Simpatía por el diablo

Si hubiera que hacer la receta para construir el guión perfecto, sin duda uno de los ingredientes indispensables sería tener un buen antagonista, un malo que mole, un villano de esos a los que odias con toda tu alma... pero que a la vez ejerce una atracción irresistible sobre ti. Supongo que es algo sabido desde las tragedias griegas, pero es cierto que toda historia gana muchos enteros si en ella aparece un malvado que se las haga pasar canutas al protagonista, ya sea un tipo con casco negro y dificultades respiratorias, una reina que hace psicoanálisis frente a su espejo o un noble rumano de colmillo afilado. Quizá no sea más que un reflejo de la vida real, donde personalizamos nuestra rabia contra el poder en el ministro de educación de turno, o convertimos en el anticristo al primer entrenador portugués que se cruce en nuestro camino.

Ahora que el online cada vez tiene más peso, parecía que esa figura del archienemigo iba a sucumbir, sustituida por un batallón de jugadores a los que ni siquiera conocemos, pero he aquí que por el horizonte asoma un grupo de juegos con un rasgo común: todos nos enfrentan a un "pirao" de manual. Y, de nuevo, volvemos a sentir ese cosquilleo que nos entra cuando sabemos que uno de los dos sobra en esta partida.

SÍGUENOS EN:

HOBBY CONSOLAS
www.hobbyconsolas.com



@Hobby_Consolas



www.facebook.com/hobbyconsolas



plus.google.com/+HobbyConsolasOficial



http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV

LA REDACCIÓN



ALBERTO LLORET
Redactor Jefe
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Un verano "revival". Si miro los lanzamientos recientes, me invade una poderosa sensación de déja vù. Supongo que sera la época estival o que la industria está en plena crisis intergeneracional, pero salvo por digitales como Valiant Hearts, echo de menos más originalidad. ¡Menos refritos, por favor!



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)
david@axelspringer.es
@DMHobby

¿Qué esperamos de la nueva generación? Ocho meses después de su lanzamiento, hacemos un repaso a PS4 y Xbox One con una idea en la cabeza: ¿merecen la pena? Yo ya he pasado grandes ratos con ellas, sobre todo gracias a *Titanfall* e *Infamous Second Son*, pero la decisión no está tan clara.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

¡Que no pierda hierro el puño! En el cierre de este número se confirma la próxima llegada de *Tekken 7* para la nueva generación. El productor Harada dijo que, además, *Tekken x Street Fighter* sigue en marcha. ¿Volverán Kazuya & co. a reinar en el trono de la lucha? La nueva generación tiene la vez...

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 277



PÁGINA 26 REPORTAJE

LOCOS Y PELIGROSOS

Os presentamos a los villanos que más perrerías intentarán hacernos en los meses venideros.

LOS 20 DE Wii U

PÁGINA 42 REPORTAJE

Tras un inicio dubitativo, la consola de Nintendo empieza a remontar el vuelo a base de grandes títulos.



PÁGINA 76 REPORTAJE

LA HISTORIA DE STRIDER

Hiryu es uno de los ninjas más famosos que han visto los videojuegos. Os contamos sus orígenes.



PÁGINA 52 NOVEDAD

THE LAST OF US REMASTERIZADO

Joel y Ellie se han lavado la cara para volver a deleitar en PS4.



PÁGINA 36 REPORTAJE

Hacemos balance de lo que han dado de sí PS4 y Xbox One hasta ahora.

¿QUÉ PASA CON LA NUEVA GENERACIÓN?



PÁGINA 70 REPORTAJE

ESTE MUERTO ESTÁ MUY VIVO

Gracias a los desarrolladores "amateurs", consolas como SNES y Dreamcast siguen recibiendo juegos.







GTA V TIENE UNA DETRACTORA

Lindsay Lohan, la que fuera actriz de Disney, sigue con sus polémicas. Tras los escándalos de drogas que ha protagonizado en los últimos años, ahora ha demandado a Rockstar por haberse apropiado de su imagen de manera indebida. Se supone que en *GTA V* hay una misión que la parodia, a través de Lacey Jonas, una estrella de Hollywood que quiere escapar de los paparazzi. ¿Se animará Rockstar en un futuro con la no menos irreverente Miley Cyrus?

NOTICIAS DE VERDAD... AUNQUE NO LO PAREZCAN

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Una actriz que demanda a Rockstar, un mago homosexual, una carrera entre un coche real y otro virtual, un niño que hace juegos de éxito, unos hooligans que luchan por el fútbol... El mes ha estado lleno de curiosidades.

LA COMPETICIÓN DEFINITIVA

El reciente festival de Goodwood sirvió para presentar el nuevo Ford Focus ST y, a la vez, realizar una competición entre su versión real y la virtual de *Gran Turismo 6*. Ganó el de verdad, pero lo hizo por una sola décima de diferencia. El Focus real acabó los 1,86 kilómetros de subida a la mítica colina en 1.05:13, por el 1.05:23 del virtual. Realismo puro.



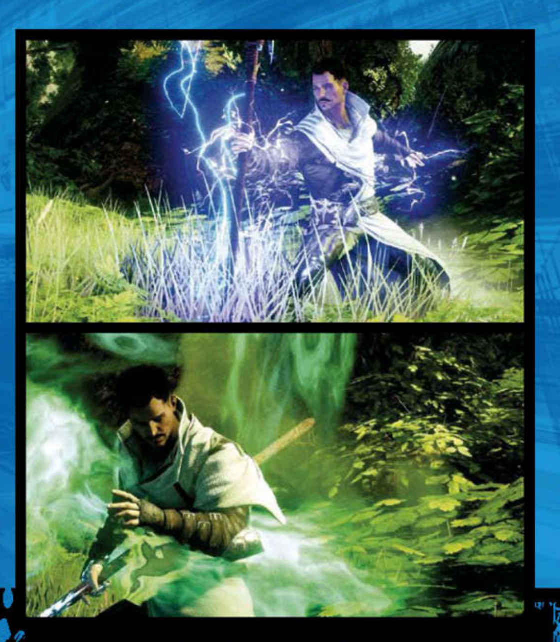






LOS HOOLIGANS LUCHAN POR EL BIEN DEL FÚTBOL

Los aficionados violentos son una constante en el fútbol, por desgracia, pero el estudio argentino Artik Games les ha dado una vuelta de tuerca para realizar *Hooligans: The Bravest*, un beat'em up para iPad y iPhone en el que debemos recuperar la práctica del fútbol, prohibida por un gobierno militar. El estilo es muy similar al de las recreativas de los 80 y los 90.



EL MAGO DEL ARMARIO

BioWare ha presentado a Dorian, uno de los personajes que nos acompañarán en *Dragon Age Inquisition*. La mayor peculiaridad de este mago es que será homosexual. Con iniciativas como ésta y la de las relaciones de *Mass Effect*, el estudio sigue mostrando su lucha por la libertad sexual.



UN ARTISTA PRECOZ EN LA INDUSTRIA

Sam Smith es un niño de doce años que ha sido noticia recientemente por el éxito de un juego que ha desarrollado él solito. Se trata de *Spacepants*, un título para iOS y Android cuyo protagonista puede caminar por las paredes gracias a unos pantalones especiales.





La imagen

El primer tráiler de Grand Theft Auto V, recreado en Madrid

Zapruder Pictures, una productora audiovisual, ha llevado a cabo una espectacular recreación, con imágenes reales, del tráiler que Rockstar usó para mostrar *GTA V* por primera vez. Lo mejor es que la grabación se ha hecho íntegramente en Madrid, plano a plano, de modo que la capital española casi parece la versión real de Los Santos.

→Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal). Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO

¡SEÑOR SOCORRISTA BATMAN! ¡EL JOKER LE HA HECHO UNA AHOGADILLA A MI CUÑADO Y CASI LO MATA EL MUY BURRO!
...Y SU AMIGUITO ROBIN SE HA TIRADO EN BOMBA Y NOS HA SALPICADO UNA BARBARIDAD!!! ¡ESTOY SUPER INDIGNADA!
PISCINA MUNICIPAL ARKHAM
PRESIENTO UN VERANO "EMOCIONANTE" Y CARGADO DE "PELIGROS"...
GGGRRRR...
...EL PRÓXIMO AÑO ME PIDO LAS VACACIONES EN EL INVIERNO RADIOACTIVO DEL PLANETA KRIPTON...

LA POLÉMICA

¿Es lógica la sequía de títulos que suele darse en verano?







Borja Abadíe
Colaborador de Hobby Consolas

Calidad antes que cantidad de basura

Si me pongo estricto, el verano no es solo julio y agosto, así que algunos juegos sí que están saliendo, como el reciente *GRID*, *Sacred 3*, algunos indies bastante interesantes y hasta *Destiny*. La sequía es lógica, teniendo en cuenta que no hace tanto que salieron dos consolas nuevas. Noviembre fue un mes de diluvio de juegos, pero fueron los fiascos de inicio de generación de los que hablas. Yo siempre quiero más juegos, que quede claro, incluso en tus odiadas Navidades, pero me importa más la calidad y en eso sí que falla este verano, aunque eso... es otro cantar.

No



Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

Una época golosa, tirada a la basura

Históricamente, los meses de julio y agosto han sido un suplicio para el jugador de a pie, pero lo de este año, entre las dudas que ha supuesto la nueva generación, roza el ridículo. Más allá de refritos como *The Last of Us Remasterizado* y *Metro Redux* o juegos "atrasados" como *Tales of Xillia 2*, no va a salir nada, cuando, curiosamente, es la época en que la gente tiene más tiempo para consumir videojuegos. Luego llegará el atracón otoñal y muchos juegos se verán sepultados en medio de una avalancha inabarcable. A algunos les ciega el culto a la Navidad...

SUBEN



→ **HIDEO KOJIMA,** que, además de mostrar un nuevo vídeo de *Metal Gear V*, ha visitado Platinum Games recientemente. ¿Habrá *Revengeance 2*?



→ **PROJECT CARS,** que ya tiene distribuidora. Será Bandai Namco, que, en los últimos tiempos, se ha encargado de los *MotoGP*, los *F1* o los *GRID*.



→ **LOS JUEGOS INDIE,** que están atravesando un gran momento, con títulos de tanta calidad como *Valiant Hearts*, *Shovel Knight* y *Guacamelee*.



→ **GRAN TURISMO 7,** que ya está en el túnel del viento, según ha declarado Kazunori Yamauchi. Como era de prever, no llegará, al menos, hasta 2015.

BAJAN



→ **PLAYSTATION NOW,** el servicio de juegos en "streaming" de Sony, que en su versión beta tiene unos precios bastante descompensados.



→ **AIRTIGHT GAMES,** el estudio que firmó el reciente *Murdered Soul Suspect*, que ha tenido que cerrar sus puertas, tras el fracaso del título.

→ **CRYTEK,** que podría estar atravesando un duro momento, según apuntan diversas fuentes, algo que habría incidido ya en la cancelación de *Ryse 2*.



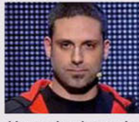
→ **TRANSFORMERS: THE DARK SPARK,** el nuevo juego de la famosa saga, que ha resultado ser una experiencia nefasta.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Yu Suzuki
Creador de *Shenmue* y *Virtua Fighter*

"Agradezco que los fans aún esperen *Shenmue 3*. Si se da el entorno adecuado, estoy dispuesto a llevarlo a cabo."



Alexandre Amancio
Director creativo de *AC Unity*

"*Unity* lleva cuatro años de desarrollo. Antes de empezar con el contenido, estuvimos un año sólo en la tecnología."



Shigeru Miyamoto
Creador de *Mario Bros* y *Zelda*

"En Nintendo, nos gusta reírnos de nosotros y ofrecer al público cosas divertidas, inusuales e incluso disparatadas."

COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA



El éxito del "crossover" entre Hershel Layton y Phoenix Wright en 3DS. Otras compañías también deberían probarlo. Por ejemplo, se me ocurre una posible Unión Galáctica entre Shepard y el Jefe Maestro.

Vemos tu apuesta y la subimos. ¿Qué tal si a esos héroes del espacio les sumáramos a Obi Wan, Luke Skywalker, Jean-Luc Picard, Fox McCloud y Samus Aran? Los galácticos de Florentino Pérez, unos aficionados en comparación.

Coger *Copa Mundial de la FIFA Brasil 2014* y revertir el mal papel de España.
A falta de una máquina para poder volver atrás en el tiempo, es la mejor solución, sí.

La sección Retro Hobby, que te devuelve a la infancia.
La nostalgia es parte esencial de los videojuegos, así que hay que cultivarla debidamente.

Haber acabado los exámenes y dedicarme a mi pareja, leer Hobby Consolas y jugar.
Sobre todo, esperamos que te dediques a lo segundo. No permitas que las cosas secundarias obnubilen tu mente...

Gritar "árbol va" al reducir a los robots de *Titanfall*.
¿Y no te da pena talar a esas "secuoyas metálicas"?

El parecido de Link con el Duende Verde de *SpiderMan*.
Está claro que la ropa verde da mucho juego comparativo.

¿Y si Nintendo rescatara a Ryo Hazuki? Un duende me ha invitado a soñarlo.
Seguro que ha sido el citado Duende Verde. ¡Cuánto sabe!

Saltar de alegría por haber dado ya el salto a PS4 y One.
Como diría el mítico King África: "¡Saltando sin parar!".

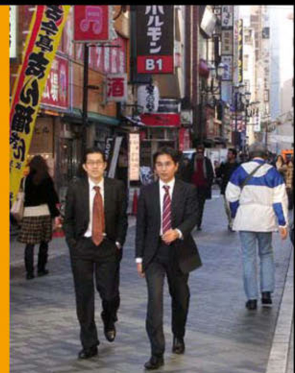


Que, en *The Master "Chef" Collection*, se puedan usar freidoras y batidoras para hacer croquetas de grunt.
El Jefe Maestro siempre ha sido muy polivalente, así que no se le caen los anillos si tiene que ponerse a cocinar para que sus colegas de *Master Chef* evalúen sus platos. Si se dedicara a la hostelería, no tenemos dudas de que su restaurante tendría tres estrellas Michelín.

NO MOLA



De tanto hablar de 1080p y 60 fps, ahora, cuando voy más lento por la calle, me siento como si hubiera sufrido yo también el famoso "bajón gráfico".
A este punto hemos llegado con la obsesión por las resoluciones y las tasas de imágenes por segundo. Esperamos que, por lo menos, la experiencia al caminar por la calle sea divertida y que no haya "popping" con la gente ni fallos similares...



Que Sonic vea pasar la vida tan rápido ante sus ojos.
Mientras sea por correr a toda prisa y no por estar a punto de palmarla...

Que ya no deis descuentos. Ahora, ¿qué juego compro? ¿El que me guste?
Sí, es la mejor alternativa.

Que Sony deje de apoyar a Vita, su hija portátil.
La pobre se está quedando abandonada a su suerte, pero por suerte aún rezuma vida.

La escasez de juegos en verano. Sin tratamiento, el "hype" a 40º no sienta bien.
Dentro de 50 años, aún habrá quien recuerde esta sequía.

Que vuestros números de verano no vengan con protección de plástico, para evitar que se mojen en exceso.
La verdad es que, para leerla en medio del mar o de la piscina sería todo un invento.

La batería del GamePad de Wii U, que dura menos que la comida china.
¿Pero y el sabor que ofrece?

Que una consola de 400 euros no reproduzca vídeos, MP3 ni discos de música.
Aún la están "amaestrando"...



El corte de pelo que se ha hecho Bayonetta para su próximo juego. Todo apunta a que nuestra bruja favorita dejará de darles para el pelo a los enemigos...
No subestimes sus nuevos poderes de peluquera, como las tijeras para rebanar a los enemigos o el secador para asarlos a fuego lento. Bayonetta es una mujer de recursos.

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es



Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

YA SOMOS...
165.000 EN FACEBOOK www.facebook.com/hobbyconsolas
37.000 EN TWITTER www.twitter.com/@hobby_consolas



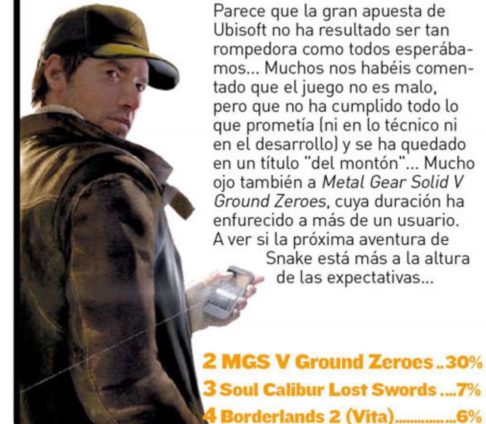
LA ENCUESTA DE FACEBOOK

¿Qué juego reciente os ha decepcionado?

Tantas promesas de las desarrolladoras pueden generar demasiadas expectativas, pero... ¿Qué juego os ha decepcionado



1 Watch Dogs 35%



Parece que la gran apuesta de Ubisoft no ha resultado ser tan rompedora como todos esperábamos... Muchos nos habéis comentado que el juego no es malo, pero que no ha cumplido todo lo que prometía (ni en lo técnico ni en el desarrollo) y se ha quedado en un título "del montón"... Mucho ojo también a *Metal Gear Solid V Ground Zeroes*, cuya duración ha enfurecido a más de un usuario. A ver si la próxima aventura de Snake está más a la altura de las expectativas...

2 MGS V Ground Zeroes ..30%
3 Soul Calibur Lost Swords 7%
4 Borderlands 2 (Vita)..............6%



Juegos lanzados sin pulir

Sniper Elite III

El tiro ha salido por la culata en algunos aspectos de este juego, que (sobre todo en la versión PC) ha "hecho gala" de congelaciones, atascos en el control, bloqueos en la pantalla e incluso algún cuelgue que otro. Parece que los parches ya han subsanado la mayoría de los problemas, pero los primeros días de puesta a la venta han sido un poco problemáticos. De nuevo, nos toca preguntarnos si las prisas por llegar al lanzamiento no han jugado en contra del control de calidad...



LO MEJOR DEL TIMELINE


Jaime Caravaca (Facebook)
“Wii U pasará a la historia, claramente, por haberse atrevido, nuevamente, a ofrecernos una diversión basada exclusivamente en los juegos.”


Miguel Contreras (Facebook)
“Podrán hacer mil *Marios* y éstos seguirán siendo eternamente divertidos, porque, al final, los juegos se inventaron para divertir.”

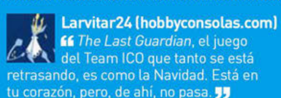

Pablo J. Gutiérrez (Facebook)
“Los juegos indies son verdaderas obras de arte, realizadas con más cariño y esmero que muchos títulos "triple A".”

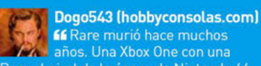

TuVeRcUlo1 (hc.com)
“Tengo más esperanzas en *No Man's Sky* que en ningún otro juego mostrado hasta la fecha, con ese nivel artístico y ese gigantesco universo.”

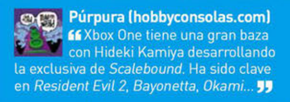

Mrdupy (hobbyconsolas.com)
“Creo que *Call of Duty* debe dejarse de tanta guerra futura y regresar a sus orígenes: a las guerras mundiales, a Vietnam...”

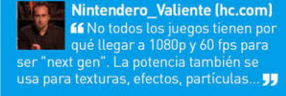
Lasjoa (hobbyconsolas.com)
“Esa manía de sacar el mismo juego varias veces me toca un poco las narices. Que se dejen de tanta repetición y saquen juegos nuevos.”

RustCohle (hobbyconsolas.com)
“La implementación de cooperativo en *Assassin's Creed* es un buen añadido, pero le están dando excesiva importancia. Será algo secundario.”


Larvitar24 (hobbyconsolas.com)
“*The Last Guardian*, el juego del Team ICO que tanto se está retrasando, es como la Navidad. Está en tu corazón, pero, de ahí, no pasa.”


Dogo543 (hobbyconsolas.com)
“Rare murió hace muchos años. Una Xbox One con una Rare al nivel de la época de Nintendo 64 sería la mejor consola del mercado.”


Púrpura (hobbyconsolas.com)
“Xbox One tiene una gran baza con Hideki Kamiya desarrollando la exclusiva de *Scalebound*. Ha sido clave en *Resident Evil 2, Bayonetta, Okami*...”


Nintendero_Valiente (hc.com)
“No todos los juegos tienen por qué llegar a 1080p y 60 fps para ser "next gen". La potencia también se usa para texturas, efectos, partículas...”

Galería de fanart

Manda tus dibujos por Facebook


Alejo T. Rodríguez

Thefrisbeeman

La pregunta tonta

¡Responde cada miércoles en Facebook!

¿En algunos juegos, cómo curan los botiquines "automáticamente"?



Álvaro Moreno
“Porque el botiquín tiene las jeringas para arriba y se chutan en el pie.”

Andrés Gaona
“Porque están hechos del mismo simbionte que Venom y Matanza.”

Gerardo Montes
“Nanotecnología, robots microscópicos que entran por tu piel y te curan todo.”

Andrés Macho
“Porque dentro hay galletas Digestive, te curan todo el cuerpo.”

David Romero
“Porque los botiquines tienen 4G.”

RETUITEANDO OFFLINE por Manuel del Campo

Porno y drogas relacionadas con videojuegos. No es broma. Mirad...

A quién seguir


Cliff Bleszinski
Boss Key Productions es su nuevo estudio y Project Bluestreak su proyecto.


Just Dance
El popular juego de baile se pasa a la competición y será parte de los eSports.


Bayoneta 3 Wii U
Platinum estaría encantada de seguir esta saga junto a Nintendo.

Tendencias

- Transformers
- AbeOddyseeHD
- YokaiWatch2
- #AlienIsolation
- RockBandNextGen
- #Gamescom
- PlanetadelosSimios
- #GuardianesGalaxia



Puedes seguirme en mi Twitter Digital: @manu_delcampo

Consolas


PhilSpencer@Shuhei_Yoshida
El responsable de los estudios de Sony afirma que Phil Spencer, el nuevo responsable de Xbox "Es un tipo razonable y listo", y que su predecesor "decía cosas increíbles".

Abrir **Responder** Retwittear Favorito


A Yoshida le gusta la actitud de Spencer y su foco en los juegos (en eso coincido). Claro, que a la vez alardea de que la ventaja de PS4 sobre Xbox One se está ampliando. Vamos, caricia y colleja en el mismo saco.



Portátiles@Peter_Moore
El Director de Operaciones de EA cree que en dos-tres años 3DS y Vita serán superadas por smartphones y tablets. Sin embargo, es mucho más optimista con las domésticas.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito

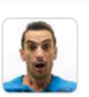

Suena fuerte, pero tiene sentido. Un reciente estudio en UK revela que las tablets ya son más populares que las portátiles en niños de 3 a 12 años. El éxito de juegos móviles, cada vez mayor. ¿El fin de una etapa?

WTF!



eSports @youporn
El portal de contenido pornográfico ha mostrado a través de Twitter su interés en patrocinar a algún equipo de los eSports en juegos como LoL, DOTA 2 o Heartstone.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito


¿Tiene derecho un portal así a promocionarse por esta vía? Aunque quizá habría que valorarlo desde un punto de vista ético o... moral. En esto del porno hay mucha hipocresía, pero en los eSports hay menores de edad.



Adicción@The_Sun
El diario (híper)sensacionalista inglés publicó un artículo que afirmaba que los videojuegos son tan adictivos como la heroína. Se apoya en los similares efectos para el cerebro.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito


Si no fuera tan grave sería para reírse. Claro, que lo mismo han dicho de los analgésicos, el ejercicio y hasta del sol. Pero cuando hay tantos puestos de trabajo detrás, no vale todo para vender periódicos.

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 30 DE JUNIO — DATOS CEDIDOS POR GFK

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Minecraft	PS3	2	2
2	Watch Dogs	PS4	1	2
3	Watch Dogs	PS3	4	2
4	Tomodachi Life	3DS	-	1
5	Inazuma Eleven Go: Luz	3DS	-	1
6	Inazuma Eleven Go: Som.	3DS	-	1
7	Mario Kart 8	Wii U	3	2
8	Grand Theft Auto V	PS3	5	10
9	Assassin's Creed IV	PS3	-	1
10	Animal Crossing New L.	3DS	6	3





Minecraft
El fenómeno del juego de Mojang no tiene límites. Tras triunfar en Xbox 360 y PC, su llegada a PS3 lo ha vuelto a catapultar a las posiciones de privilegio de las listas de todo el mundo. Hay una gran pasión por la construcción.

Watch Dogs
El "sandbox" de Ubisoft era un juego que la gente llevaba años esperando, y eso se ha dejado notar. Aiden Pearce ha sabido hackear todas las listas de ventas.

Por plataformas

PS3
1. Minecraft
2. Watch Dogs
3. Grand Theft Auto V
4. Assassin's Creed IV
5. Copa Mundial Brasil

XBOX 360
1. Minecraft
2. Watch Dogs
3. Grand Theft Auto V
4. Call of Duty Ghosts
5. Copa Mundial Brasil

PS4
1. Watch Dogs
2. FIFA 14
3. EA Sports UFC
4. MotoGP 14
5. Sniper Elite III

XBOX ONE
1. Watch Dogs
2. EA Sports UFC
3. FIFA 14
4. Sniper Elite III
5. Titanfall

Wii U
1. Mario Kart 8
2. Super Mario 3D World
3. Zombi U
4. DKC Tropical Freeze
5. Wii Party U

3DS
1. Tomodachi Life
2. Inazuma Eleven Go: Luz
3. Inazuma Eleven Go: S.
4. Animal Crossing New L.
5. Mario Kart 7

PS VITA
1. FIFA 14
2. PlayStation Vita Pets
3. Invizimals: La alianza
4. Borderlands 2
5. Call of Duty Black Ops

PC
1. Diablo III
2. Watch Dogs
3. Los Sims 3 Iniciación
4. Diablo III: Reaper of S.
5. Battlefield 4

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 16 al 22 de junio — Datos cedidos por VGChartz

1. Pokémon Art Academy 3DS
2. Youkai Watch 3DS
3. Mario Kart 8 Wii U
4. Pro Evolution Soccer 2014 PS3
5. Persona Q: Shadow of the Labyrinth 3DS
6. Hotaru no Nikki PS Vita
7. CV Casting Voice PS3
8. Pro Evolution Soccer 2014 3DS
9. One Piece Unlimited World Red PS3
10. The Legend of Heroes: Ao no... PS Vita

Pokémon Art Academy. La saga de Nintendo para aprender a pintar ha vuelto con una entrega que nos invita a imitar modelos de numerosos Pokémon.

En EE.UU.

Del 15 al 21 de junio — Datos cedidos por VGChartz

1. EA Sports UFC PS4
2. EA Sports UFC Xbox One
3. Mario Kart 8 Wii U
4. Watch Dogs PS4
5. Minecraft Xbox 360
6. Minecraft PS3
7. Watch Dogs Xbox 360
8. Tomodachi Life 3DS
9. Watch Dogs Xbox One
10. Watch Dogs PS3



Mario Kart 8. El arcade de carreras del famoso fontanero está siendo todo un éxito, con más de dos millones de copias vendidas ya en todo el planeta.

En Gran Bretaña

Del 15 al 21 de junio — Datos cedidos por VGChartz

1. EA Sports UFC PS4
2. EA Sports UFC Xbox One
3. Watch Dogs PS4
4. Mario Kart 8 Wii U
5. Titanfall Xbox One
6. Minecraft Xbox 360
7. Minecraft PS3
8. Watch Dogs Xbox One
9. Watch Dogs Xbox 360
10. Copa Mundial FIFA Brasil 2014 Xbox 360



EA Sports UFC. Las artes marciales mixtas tienen un gran cartel entre el público de habla inglesa, y eso se ha reflejado en las ventas de este simulador.

La cifra

100.000.000 es la cantidad de criaturas que se han intercambiado ya en **Pokémon X e Y.**



LAS LICENCIAS aún no se han confirmado, pero las ligas de España, Italia, Inglaterra, Francia y Brasil estarán con seguridad.

PRIMEROS DATOS PS4 - XBOX ONE - OTRAS

El enésimo intento de reconquistar el trono

En otoño, la mítica saga futbolística de Konami hará su debut en la nueva generación con mejoras en todas las líneas del campo. ¿Será PES 2015 el juego que, por fin, logre recuperar el espíritu que se perdió desde 2007?

Tras la timorata probatura del Fox Engine que hizo el año pasado en PS3, Xbox 360 y PC, la saga *Pro Evolution Soccer* se estrenará en la nueva generación durante el próximo otoño. Fruto del trabajo conjunto entre el equipo tokiota de siempre y otro estudio nuevo que Konami ha abierto en Inglaterra, *PES 2015* presentará mejoras en todos los campos para tratar de plantarle cara a *FIFA*, que va ya por su segunda entrega para PlayStation 4 y Xbox One.

Las principales novedades vendrán del lado jugable. En primer lugar, se ha remozado el sistema de disparos a puerta, para aumentar la precisión a la hora de establecer la dirección y la potencia del balón, así como para que haya mayor variedad de efectos. Lo mismo se ha hecho con los pases, que aprovecharán la nueva física de la pelota y generarán pequeñas reacciones en cadena, pues los jugadores se ajustarán más al contexto general de todo lo que suceda en el campo. En tercer lugar, se ha refinado el sistema de regates, de modo que será difícil hacer grandes florituras, pero a cambio podremos romper a los rivales con cualquier pequeño quiebro que llevemos a cabo. La característica PES ID también estará muy mejorada, para que cada equipo emplee distintos estilos de juego, en consonancia con la realidad (contraataque, apertura a las bandas, defensa).

En cuanto al apartado visual, lo que se ha mostrado hasta ahora no acaba de impresionar, pero se está haciendo un esfuerzo para recrear fielmente al mayor número de jugadores, para que las animaciones se perciban naturales o para que el público se sienta vivo. Del mismo modo, se está trabajando en un sistema climatológico, algo que se echó en falta el año pasado. Como parece que es norma general ya en los juegos deportivos, irá a 1080p y 60 fps. ✶

■ LAS PRINCIPALES NOVEDADES DE PES 2015 VENDRÁN DEL LADO JUGABLE ■

EL FOX ENGINE ofrecerá un mejor rendimiento que en PS3-360. Se han recreado fielmente más de 1.000 jugadores.

HABRÁ NUMEROSAS ACTUALIZACIONES para que, semana a semana, los fichajes, las alineaciones y los estados de forma de los equipos se adecúen a lo que esté sucediendo en la competición real.

EL CÉSPED se podrá configurar a nuestro gusto, con sólo pedirle al operario que lo corte o que lo riegue.



Pulsa Start

por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Pavlov y los videojuegos

El fisiólogo ruso Iván Pavlov pasó a la historia por formular la ley del reflejo condicional, los famosos experimentos por los que un perro salivaba ante ciertos estímulos, como el sonido de una campana, que precedían la llegada de la comida. Y así es como, en cierto modo, me sentí yo con el anuncio de The Saints Row IV en su edición National Treasure: salivando.

Como muchos otros títulos en su edición GOTY o definitiva, esta versión incluye en el disco los más de 20 DLC que el juego ha ido recibiendo en los meses posteriores a su lanzamiento.



SAINTS ROW IV, ed. National Treasure, incluye más de 20 DLC por más de 60 €.

El problema es… ¿no estará ya empezando a pasar como con los experimentos de Pavlov?

De forma cada vez más regular se lanza una primera versión "básica" del juego, que se engorda posteriormente con DLCs y se culmina con una edición "completa". Edición que, además, cuesta la mitad del precio inicial.

El problema es que este "espérate unos meses" es el actual sonido de la campana de Pavlov. No tengo nada en contra de estas ediciones, al revés, solo que quizá deberían ser las primeras y no las últimas en llegar al mercado, aunque mantuvieran un precio medio más alto durante más tiempo… Así, al menos, los primeros compradores nunca tendrían la sensación de haber sido saqueados por el camino.

PRIMEROS DATOS PS3 - XBOX 360 - PC

El paraíso zombi muta en busca del origen

Escape Dead Island, un "spin off" de la celebérrima saga de zombis de Deep Silver, llegará en otoño con un estilo muy particular, marcado por una cámara en tercera persona y gráficos en "cel shading".

Deep Silver ha encontrado un filón en la saga *Dead Island*. Tras la salida de la primera entrega y de su secuela, *Riptide*, ahora mismo hay tres títulos en desarrollo: *Dead Island 2*, el MOBA *Epidemic* y *Escape*, un "spin off" anunciado por sorpresa hace unas semanas. Como ha sucedido con la segunda entrega numerada, de él no se está ocupando Techland, sino el estudio Fatshark Sweden.

Su protagonista será Cliff Calo, hijo de un magnate de la comunicación, que viajará con sus amigos hasta la isla de Narapela, en el archipiélago de Banoi, para desentrañar el origen del famoso brote zombi y grabar un documental. Sin embargo, pronto empezará a sufrir alucinaciones y episodios surrealistas, como distorsiones del tiempo, caídas de contenedores desde el cielo, aparición de misteriosas palabras a su alrededor...

Aunque la supervivencia frente a los zombis se mantendrá como base, el desarrollo será algo distinto al de las entregas principales de la saga, ya que la cámara se situará en tercera persona, a la espalda del personaje, y los gráficos apostarán por un estilo desenfadado, lleno de color y embadurnado de "cel shading". El sistema de combate sí resultará familiar, pues el uso de armas cuerpo a cuerpo, como katanas o hachas, será clave para convertir en escabeche a los enemigos, si bien, a veces, convendrá más ser sigiloso. Los que reserven el juego tendrán acceso a una beta de *Dead Island 2*.



DEAD ISLAND está de moda, con tres títulos en desarrollo: *Escape*, *Epidemic* y *Dead Island 2*.



LA EXPERIENCIA será para una sola persona. De momento no se ha dicho nada de modos multijugador.



LA ISLA DE NARAPELA se convertirá en un infierno para un joven que quiere grabar un documental sobre el virus zombi.

SERÁ UN "SPIN OFF" en toda regla, con un desarrollo en tercera persona y gráficos de estilo "cel shading".

EL HIJO DE UN MAGNATE VIAJARÁ HASTA BANOI PARA INVESTIGAR EL ORIGEN DEL FAMOSO BROTE ZOMBI

LAS ALUCINACIONES del protagonista generarán un filtro gore muy similar al que ofreció *Mad World*.



Head shot

por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

Neversoft no ha muerto

El pasado 10 de julio Neversoft dejó de existir oficialmente. Este estudio, que pertenecía a Activision desde hace 15 años, había sido responsable de alguna de las sagas más potentes de la compañía. Desarrollaron *Spider-Man, Gun* (el primer sandbox ambientado en el Oeste) varias entregas de *Guitar Hero* y, sobre todo *Tony Hawk´s Pro Skater* (con el que he pasado muchas horas "grindando").

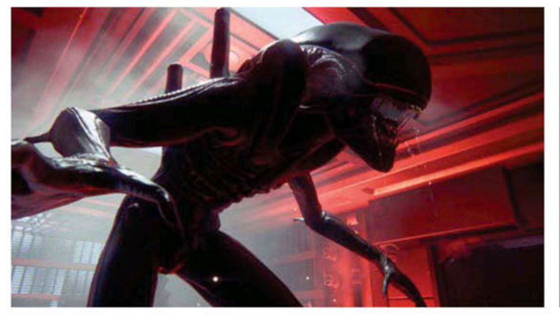
Pero su último trabajo, el año pasado, fue *Call of Duty Ghosts*. Neversoft se encargó de echar una mano a los supervivientes de



EL CUCHILLO DE NEVERSOFT como recuerdo para los miembros del estudio.

Infinity Ward, con la dificilísima tarea de lanzar un "shooter" a medio camino entre dos generaciones. Aunque los resultados -ni de crítica ni de ventas- fueron espectaculares, fueron suficientes como para cambiar el futuro del estudio. A partir de ahora, Neversoft deja de existir y sus componentes pasan a formar parte de Infinity (uno de los tres grupos que desarrollan *Call of Duty* en ciclos de tres años).

Lo más llamativo ha sido la despedida. El equipo decidió construir una réplica de su logo (un globo ocular atravesado por una flecha) y quemarlo -no sé si recuerda más a un funeral vikingo o a las fallas- y han regalado a cada uno de los trabajadores un cuchillo grabado con el logo de la compañía. ¿Para que sigan luchando en su nuevo puesto?





NUEVOS DATOS PS4 - XBOX ONE - PS3 - XBOX 360 - PC

El mejor homenaje a una gloria del cine

Sega premiará a los que reserven Alien Isolation con dos misiones protagonizadas por el elenco del filme de 1979.

El 7 de octubre se pondrá a la venta *Alien Isolation*, y Sega acaba de anunciar un interesante incentivo para los que reserven el juego: un DLC anticipado que permitirá recrear dos de las escenas de la mítica película de Ridley Scott, de la que este año se cumple el trigésimo quinto aniversario. Así, en la misión "Tripulación prescindible", justo tras la muerte de Brett, manejando a Ripley, Dallas o Parker, deberemos explorar la nave Nostromo y encontrar un modo de aislar al xenomorfo. En la misión "Última superviviente", con la teniente Ripley, deberemos activar la autodestrucción de la Nostromo y llegar hasta la nave auxiliar para escapar.

Para hacer este homenaje, el estudio Creative Assembly ha contado con la colaboración del elenco de actores que participaron en la película de 1979, que han prestado su cara y su voz: Sigourney Weaver (Ellen Ripley), Tom Skerritt (Dallas), Veronica Cartwright (Lambert), Harry Dean Stanton (Brett), Yaphet Kotto (Parker) y Ian Holm (el androide Ash).

LOS ACTORES DE LA PELÍCULA DE 1979 HAN PRESTADO SU CARA Y SU VOZ

LA TENIENTE RIPLEY, será el personaje principal de este DLC. La actriz Sigourney Weaver ha colaborado y en la versión española tendrá la voz de María Luisa Sola, que la dobló en 1979.



LA TRIPULACIÓN DE LA NOSTROMO, la nave que salía en la película *Alien: El octavo pasajero*, será la protagonista de las dos misiones que contendrá este DLC, gratuito para quienes reserven el juego.

NOTICIA PS4 - PS3 - PS VITA

Premios de Sony al talento

La compañía ha puesto en marcha los PS Awards, para apoyar a los desarrolladores independientes.

Sony España ha puesto en marcha los PlayStation Awards, una iniciativa para premiar a potenciales desarrolladores locales y darles la oportunidad de hacer realidad sus proyectos. Habrá cinco categorías (mejor juego, juego más innovador, juego con mejor arte, mejor juego infantil y mejor uso de plataformas PlayStation), de modo que la primera de ellas estará premiada con 10.000 euros en metálico para financiar el proyecto, kits de desarrollo de PlayStation, un espacio físico para trabajar en Madrid durante seis meses, la publicación del juego en PSN (tanto para PS4 como para PS3 y Vita) y una campaña de marketing valorada en 200.000 euros.

Pueden participar pequeños estudios, jóvenes y empresas que no hayan superado los 100.000 euros de facturación en 2013, con el requisito de que haya, al menos, un diseñador, un programador y un artista, con conocimientos para desarrollar con tecnología UNITY. El primer plazo para presentar los proyectos concluye el 7 de septiembre y, posteriormente, los seleccionados deberán trabajar en una beta-demo para el 19 de octubre.





JAMES ARMSTRONG, vicepresidente senior de Sony España, fue unos de los encargados de anunciar esta gran apuesta por el talento.



Warp Zone

por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

El ocaso de las mascotas

Desde Sony, han dicho que no cierran la puerta a un regreso de *Crash Bandicoot* a su vieja gloria plataformera. Muchos fans han manifestado su alegría. "¡Sí, ya era hora!", dicen. Pero yo me pregunto: si llega la hora... ¿de verdad la mayoría de ellos comprará el juego? ¿O simplemente se alegran por nostalgia?

Me lo planteo porque los tiempos han cambiado mucho desde que Crash partiera la pana en PS One. Los gustos han cambiado y, sobre todo, los jugadores somos diferentes. La mayoría de los que disfrutamos de sus aventuras ahora somos "mayorzotes" que queremos historias más serias y oscuras. Sí, nos hemos vuelto más depresivos, qué le vamos a hacer...



¿VOLVERÁ A MOLAR ver un Bandicoot reventando cajas a base de giros?

No digo que ya no puedan existir las mascotas, pero ahora van por otros derroteros. Lo que se lleva es enfrentarlas en *Skylanders* o personalizarlas al gusto. Pero eso de hacerlas saltar en niveles de dificultad creciente... no llama tanto a las nuevas generaciones.

Pero ojo, no digo que sea culpa suya. Es, simplemente, que hacen más atractivos los juegos con las nuevas propuestas en detrimento de los clásicos. Porque claro, uno podría pensar: "Venga, que ahora sacan *Sonic Boom* y la mascota de SEGA vuelve a la carga". Luego, ves la forma que está tomando el proyecto y, la verdad, se te cae el alma a los pies.

PRIMEROS DATOS PS4 - XBOX ONE

El puño de hierro golpea con fuerza

Tekken 7 ha confirmado su desarrollo por medio de un tráiler. Utilizará Unreal 4 y saldrá en PS4 y One.

Durante el reciente EVO 2014, el productor Tetsuya Harada confirmó que *Tekken 7* se encuentra ya en desarrollo y mostró un pequeño anticipo. El tráiler, que no enseñaba nada de "gameplay", estaba protagonizado por Kazumi Mishima, que, en un flashback, instaba a su hijo Kazuma a acabar con Heihachi. Será a finales de julio cuando se vea una demostración del título en movimiento.

El juego hará uso del Unreal Engine 4 y, a priori, llegará a PlayStation 4 y Xbox One, aunque según Tetsuya Harada dicho motor gráfico les da margen para adaptarlo a otras plataformas. Aún no hay fecha confirmada, y es difícil ponderarla, pues también está en cola de espera *Tekken X Street Fighter*, el segundo "crossover" entre las dos míticas sagas de lucha. Se anunció en 2010 y no se había vuelto a saber nada (no ha habido ni vídeo siquiera), pero Harada también confirmó que sigue en desarrollo. Ofrecerá combates tridimensionales y personajes tanto de la saga de Namco como de la de Capcom. ✶

TEKKEN X STREET FIGHTER TAMBIÉN SIGUE EN DESARROLLO



KAZUMI MISHIMA, esposa de Heihachi y madre de Kazuya, era la protagonista del tráiler. ¿Será un personaje seleccionable?



HEIHACHI, el "abuelo" de la saga, será otra vez el más malvado de los aspirantes al Torneo del Puño de Hierro.

KAZUYA, uno de los iconos de la saga, volverá a dar cuenta de su fuerza en esta nueva entrega.

por Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio

■ PS Vita ■ Rol ■ Koei Tecmo ■ Lanzamiento: 2 de octubre

APUESTA A DOS CABALLOS GANADORES

AR NOSURGE PLUS

Vita y J-RPG son dos conceptos simbióticos hoy en día, sobre todo en la tierra que los vio nacer a ambos. La portátil de Sony no se cansa del rol que casi todos le han asignado.





EN SUS DOS AÑOS Y MEDIO DE VIDA, PS Vita ha tenido una dieta con dos alimentos principales: las conversiones desde PS3 y los J-RPG. Precisamente, en Japón llegará el 2 de octubre un título que aunará ambos sabores, *Ar Nosurge Plus*, que será una revisión de un título que vio la luz en PS3 hace unos meses (esa versión de sobremesa llegará a Europa el 26 de septiembre). Ambientada en un mundo de ciencia ficción donde las canciones y los sentimientos lo son todo, la historia irá alternando entre dos dúos de personajes, que se enfrentarán a la amenaza de los Sharl, unos seres que está abduciendo a la gente. Por un lado, estarán Delta y Casty, un chico y una chica que intentarán proteger a la humanidad; por otro, Ion y Earthes, una humana y un robot que lucharán por el entendimiento, mientras buscan cómo volver a su hogar. Como viene siendo habitual, para justificar la conversión ésta será compatible con los controles táctiles, añadirá trajes adicionales e incluirá todos los DLC. Además, el mismo día se pondrá a la venta para PS Vita *Ciel Nosurge Offline*, una versión ampliada de otro RPG aparecido para la portátil en 2012, al que *Ar Nosurge* sirve como secuela.

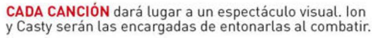
→ **LOS COMBATES POR TURNOS** siguen siendo un mantra para los estudios japoneses, y aquí estarán investidos con un curioso sistema de ataque-protección. Uno de los miembros de la pareja se colocará al frente para atacar cuerpo a cuerpo y proteger a su compañero, quien será muy vulnerable, pero, a cambio, usará una decena de canciones para repeler a los enemigos y aumentar nuestro poder. En ese sentido, el desarrollo de los personajes no dependerá tanto de ganar combates como de forjar una relación fuerte entre ellos, algo a lo que contribuirá una serie de ceremonias de purificación con cristales de por medio.



PS VITA se ha convertido en un paraíso del J-RPG, con sagas como *Atelier*, *Disgaea*, *Persona*, *Ys* o *Hyperdimension Neptunia*.

DELTA LANTONOIL será uno de los protagonistas. Es un joven que pertenece a un cuerpo de fuerzas especiales y que posee un restaurante.





CADA CANCIÓN dará lugar a un espectáculo visual. Ion y Casty serán las encargadas de entonarlas al combatir.



LAS CEREMONIAS DE PURIFICACIÓN dejarán a los personajes en paños menores, pero les darán poder.

EL HERMANO MAYOR

EL ESTUDIO GUST es quien firma *Ar Nosurge Plus*, y la similitud de su nombre con el de *Ar Tonelico* no es casualidad, pues se trata de una precuela de la saga que se estrenó en PlayStation 2 a mediados de la década pasada y que cuenta con tres entregas, la última de ellas aparecida en PS3. Todos esos títulos han salido de las fronteras japonesas hacia Occidente.





ÚLTIMA HORA aquí Tokio



→¡Mighty No. 9 os saluda! Keiji Inafune continúa trabajando en el sucesor espiritual de MegaMan y ya ha puesto en marcha una segunda campaña de "crowdfunding" para incluir más contenidos adicionales. Al mismo tiempo, se ha anunciado que Digital Foundry está preparando una serie de animación que se estrenará a lo largo de 2016 y que combinará acción con humor.



→Yoshinori Ono, el simpático productor de la saga *Street Fighter*, ya no dirige la división de Capcom Vancouver, pero continúa dentro de la compañía. Una vez que *Ultra Street Fighter IV* ya está en la calle, parece que, por fin, se ha empezado con el desarrollo de una nueva entrega desde cero, que llegaría a PS4 y Xbox One, sin micropagos para "favorecer" a los novatos.

→El próximo Zelda de 3DS se está fraguando ya a fuego lento. Recientemente, Shigeru Miyamoto ha dicho que tienen algunas ideas que aún no han anunciado, pero instó a que estemos atentos. Se ha rumoreado siempre un posible "remake" de *Majora's Mask*, pero habrá que estar al tanto, porque no sería de extrañar que fuera una entrega inédita.



aquíTokio





➔En 2014, se celebra el vigésimo aniversario del lanzamiento en Japón de *Mother 2*, más conocido como *EarthBound*. Aprovechando la tesitura, se ha lanzado una serie de figuritas de los personajes del mítico juego de Super Nintendo, que llegó en 2013 a la consola virtual de Wii U. Con un precio de 300 yenes, los personajes elegidos han sido Ness, Paula, Jeff, Poo y Mr. Saturn.



➔Mistwalker, el estudio de Hironobu Sakaguchi, está trabajando en *Terra Battle*, un J-RPG que llegará a iOS y Android a finales de año. A muchos el anuncio les ha sentado como un jarro de agua fría, pues, tras el genial *Lost Oddyssey*, esperaban que el padre de los primeros *Final Fantasy* estuviera trabajando en algo ambicioso para consolas.

➔Ryu ga Gotoku, más conocida como *Yakuza* en Occidente, está en plena forma. Sega sigue sacando un gran partido a la que, hoy por hoy, es su saga estrella. Se acaba de anunciar que ya está en desarrollo una nueva entrega, que saldrá tanto para PS3 como para PS4. La compañía está buscando gente para incluir sus rostros en el juego y regalárselo cuando vea la luz.

El blog de Kagotani

Dragon Quest XI, el esperado mesías

Los japoneses tienen hambre de juegos con los que alimentar sus flamantes PS4, que empiezan a coger polvo. Con menos de 8.000 unidades vendidas por semana, la nueva consola de Sony está en un aprieto, presionada por PS3 y por Wii U, que ha recobrado fuerzas. El E3 no ayudó a la gente a reafirmar que hubiera hecho una buena compra. Las expectativas no eran muy altas porque el E3 está enfocado al público occidental, pero la gente confiaba en que se revelaran algunos títulos japoneses de peso… y no fue el caso. Por eso, toda la atención se ha trasladado al Tokio Game Show de septiembre. Algunos ya están diciendo que el nivel de expectación quizás sea excesivo, en la medida en que el E3 confirmó que hay muy pocos títulos AAA en desarrollo para la nueva generación, que las remasterizaciones serán protagonistas por mucho tiempo y que las tiendas japonesas se llenarán principalmente con títulos occidentales que no tienen atractivo cultural por estos lares…



« LO QUE SE HA COMENTADO AQUÍ EN LAS ÚLTIMAS SEMANAS ES LA LLEGADA DE DRAGON QUEST X A 3DS, EN "STREAMING" »

Allí, estuvo Nintendo. El gigante japonés prefirió hacer un evento online, y la recepción fue muy positiva. Los juegos fueron lo más destacado, especialmente los de Wii U. La renovada fuerza de la atribulada consola de sobremesa no se puede calificar de sorpresa. Parece que, finalmente, Nintendo está haciendo las cosas con rapidez y seriedad. Aun así, si bien algunos de los títulos que se mostraron llegarán a finales de este año, muchos, especialmente *Zelda*, se irán al siguiente año fiscal o incluso al otro. Al menos, sabemos que Nintendo se ha decidido a llevar a Wii U su armamento pesado.

Sin embargo, lo que más se ha comentado aquí en las últimas semanas es la llegada de *Dragon Quest X* a 3DS, en "streaming", equivalente a lo que sería llevar *World of Warcraft* a una portátil. No está claro aún si la gente podrá usar la misma cuenta que en Wii U, por ejemplo, mientras está con la 3DS, pero, si es así, sería una gran noticia. ¿O tal vez lo que la gente esté esperando sea el anuncio de *Dragon Quest XI*?

Hay rumores que apuntan que saldría en consolas, no en smartphones. El anuncio de la décima entrega para 3DS invita a pensar que no ha llegado aún la hora o que Armor Project necesita más tiempo. *Dragon Quest* siempre se lanza en la mejor plataforma del momento, es decir, en la que tiene una mayor base de usuarios. En la situación actual, ésa sería 3DS. ¿Significa eso que *Dragon Quest XI* llegará a 3DS, como antes hiciera *Dragon Quest IX*? Nada es seguro, a pesar del éxito que tuvo aquél. También podría suceder que *Dragon Quest X* fuera como *Final Fantasy XI* en su día, una experiencia online paralela a la saga principal. La portátil de Nintendo ha alcanzado la madurez y las ventas se muestran ya relativamente débiles, lo que también induce a pensar que quizás la consola elegida sea PS Vita. Es poco probable a día de hoy, pero… ¿Quién sabe?

Suscríbete a Hobby Consolas

¡Elige tu oferta!

50€ (gastos de envío incluidos)

12 números de Hobby Consolas + Headset PX-440

- Para PS4
- Sonido estéreo de alta calidad con speaker de 40mm.
- Diseño funcional: almohadillas suaves y ajustables, control de volumen y silenciado de micrófono.
- 1 metro de cable con conexión minijack (3,5mm)

PVP recomendado: 34,95€

Características técnicas: Loudhailer diameter: 40mm (NdFeB)
Independent game and chat volume controls
Frequency range: 20-20.000Hz / Sensitivity: 112±3dB at 1 khz
Impedance: 32 Ohm at 1khz / Max Input power: 30mW
Mic Dimension: 6.0*5.0mm / Mic Sensitivity: -38dB +/- 3 dB 7
Mic Frequency Range: 50-10KHz / Mic Impedance: ‹2.2KΩ at 1khz
Headset cable length: 1.0m





28€ (gastos de envío incluidos)

12 números de Hobby Consolas + SUPERDESCUENTO

Cada ejemplar te sale a 2.33 €

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En ozio.axelspringer.es/hobbyconsolas
Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso

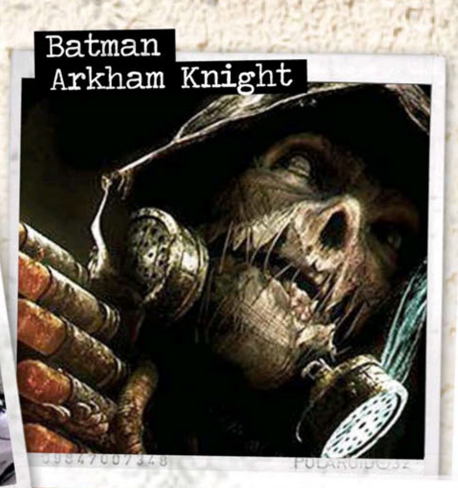
The Evil Within

Borderlands The Pre-Squel

Los villanos más temidos nos amenazan

LOCOS Y PELIGRO

MGSV The Phantom Pain


Batman Arkham Knight


CoD Advanced Warfare


Far Cry 4

SOS




Homefront The Revolution

A partir del próximo otoño, el mundo de los videojuegos se va a ver invadido por hordas de personajes desquiciados: dictadores, señores de la guerra, antihéroes disfrazados, megalómanos, fantasmas putrefactos... Sus cabezas no rigen, pero ésa va a ser la excusa perfecta para hacernos vivir un puñado de grandes historias.



FAR CRY 4

Pagan Min

#Ubisoft #PS4-One-PS3-360-PC #20 de noviembre

Autoproclamado como rey de Kyrat, Pagan Min será un dictador tan estrambótico como imprevisible, capaz de apuñalar a sangre fría a sus soldados y, a los pocos segundos, sacar su vena jovial para hacerse una auto-foto con Ajare Ghale, el nativo al que controlaremos en *Far Cry 4*. De hecho, protagonista y antagonista tendrán algún tipo de vínculo, lo que promete dar mucho juego.

Vinculado con las mafias de Hong Kong, este déspota comparte nombre con un antiguo rey de Myanmar. No en vano, la región de Kyrat, pese a ser ficticia, estará inspirada en Nepal, Bután y otros países del Himalaya. Así, Pagan Min gobernará con mano de hierro, despreciando las tradiciones de la región, pero pronto estallará una guerra civil, a imagen y semejanza de la que vivió precisamente Nepal. ¿Tendrá también algo que ver el origen chino de Pagan Min con la opresión que ejerce el gigante asiático contra el Tíbet en la realidad? No sería de extrañar.

El estilismo será otra seña de identidad de Pagan Min. Aficionado a la ropa rosa, el tinte capilar de tono platino y los zapatos de piel de cocodrilo (que odia que se le manchen), el dictador de Kyrat no dejará indiferente. Podemos estar ante el gran antagonista de esta Navidad. #



En el tráiler del E3, Pagan Min hacía una entrada en escena digna de su categoría, llegando en helicóptero a la zona donde sus soldados acababan de acribillar un convoy.

Como sucedió con Vaas en *Far Cry 3*, Pagan Min será casi más importante que el protagonista de cara a marcar el desarrollo de la historia. Sus intenciones respecto a Ajare serán un misterio.

Autoproclamado como rey de la región de Kyrat, Pagan Min será un dictador tan estrambótico como imprevisible

Desmarcándose de la hipocresía de otros líderes, Jonathan Irons será un detractor de la democracia y la libertad



La nueva "llamada del deber" se ambientará en el año 2054, una época en la que los países habrán externalizado sus necesidades militares a corporaciones privadas.

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

Jonathan Irons

#Activision #PS4-One-PS3-360-PC #4 nov.

Algunas previsiones apuntan que, en el futuro, los ejércitos nacionales cederán su sitio a corporaciones militares privadas. Bajo esa hipótesis, el nuevo *Call of Duty* nos enfrentará a Atlas, la corporación más importante del mundo, de la que el protagonista, el soldado Jack Mitchell, fue miembro. Su líder, el megalómano Jonathan Irons, será interpretado por Kevin Spacey, el actor de la serie televisiva *House of Cards*. Desmarcándose de la típica hipocresía de algunos líderes mundiales, el presidente de Atlas será un reconocido detractor de la democracia y la libertad. "La gente busca límites, reglas y protección, tanto de invasores como de sí mismos", en su opinión, lo que permite intuir cómo serán sus métodos militares y políticos en el juego. #



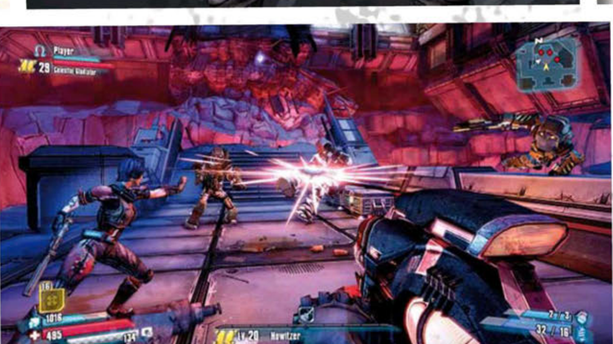
BORDERLANDS
THE PRE-SEQUEL

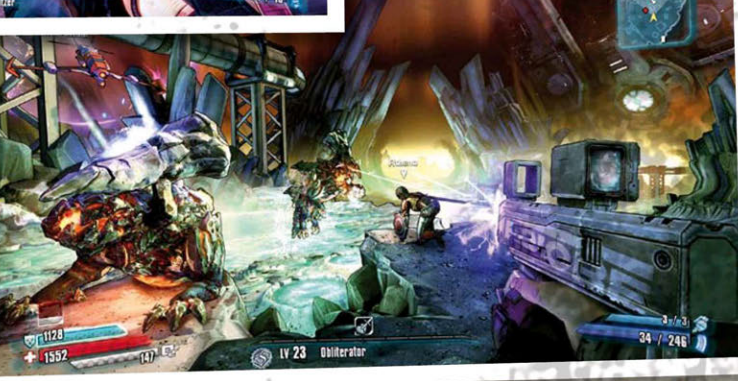
Jack el Guapo

#2K #PS3-360-PC #17 de octubre

Tras conocerle en toda su genuina maldad en *Borderlands 2*, próximamente sabremos cómo se convirtió Jack el Guapo en el presidente de la corporación Hyperion y en el tirano del planeta Pandora. Así, los cuatro protagonistas (Wilhelm, Athena, Nisha y Claptrap) estarán a sus órdenes, de modo que veremos cómo asciende en el escalafón de la compañía y cómo se desarrollan sus sueños de acabar con la bandolería y despertar al ser alienígena conocido como el Guerrero, por medio del eridio. Como en la segunda entrega, en esta pre-secuela, Jack volverá a hacer gala de su particular sentido del humor. ¿Quién no recuerda sus alusiones a "Semental del Culo"? #

Pronto, sabremos cómo se convirtió Jack el Guapo en el presidente de Hyperion y en el tirano de Pandora





Jack era el antagonista en *Borderlands 2*, pero, en esta ocasión, estará de nuestro lado, mientras "trepa" por el organigrama de Hyperion.



METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN

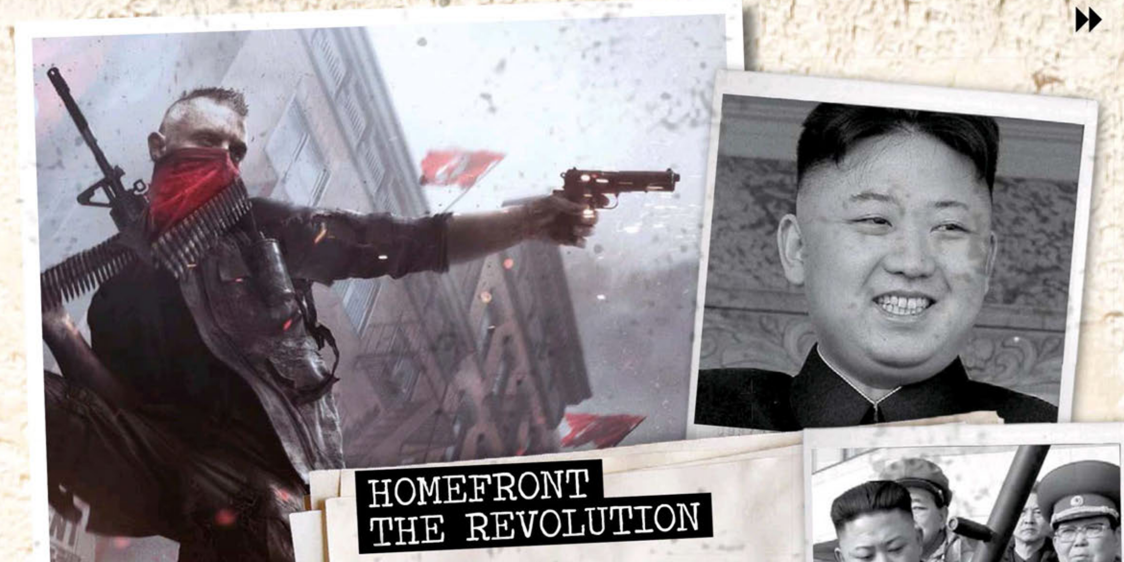
Big Boss

#Konami #PS4-One-PS3-360 #2015

Tras ser convertido en un héroe y engañado, el legendario Big Boss enseñará, por fin, su cara más demoniaca, en un juego que nos mostrará su conversión en el villano que auspició las naciones fortaleza de Outer Heaven y Zanzibar Land. Nueve años después de la destrucción de la Mother Base y el fin de Militaires sans Frontieres, despertará del coma y jurará venganza, fundando Diamond Dogs, un nuevo cuerpo de mercenarios. Será la primera vez que manejemos a Big Boss en su versión maligna, reflejada en su nombre en clave de Venom Snake. La posesión de un Metal Gear, la camaradería con Skull Face o el uso de torturas serán algunos ejemplos de su deriva hacia el mal. #

Será la primera vez que manejemos a Big Boss en su versión maligna, reflejada en el nombre en clave de Venom Snake

La historia de Big Boss y el orden en que Kojima nos la ha contado recuerdan sobremanera a la de Darth Vader. Viviremos su particular paso al lado oscuro.



HOMEFRONT THE REVOLUTION

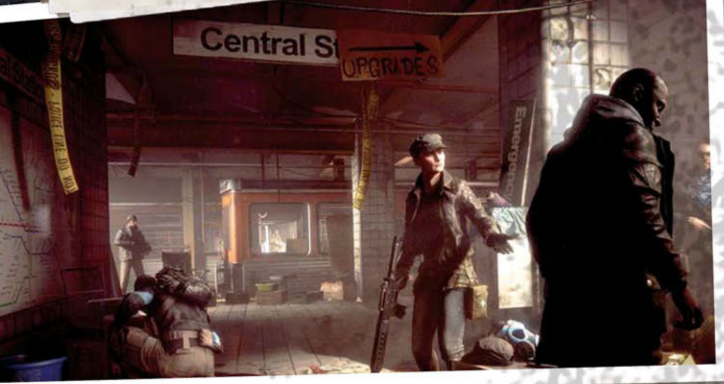
Kim Jong-Un

#Crytek #PS4-One-PC #2015

Los regímenes dictatoriales y personalistas tienen en Corea del Norte a uno de sus grandes exponentes, ahora con la figura de Kim Yong-Un, ascendido a líder supremo, tras la muerte de su padre en 2011, algo que el primer *Homefront* predijo y que usó como génesis argumental. Así, en esta secuela, que volverá a teorizar sobre el futuro cercano, nos enfrentaremos de nuevo a una Corea unificada y convertida en la potencia hegemónica, hasta el punto de conquistar Estados Unidos. Como en la primera entrega, es de prever que Kim Jong-Un no esté insertado como personaje en la historia, sino que se deje ver en algunas secuencias de vídeo. ¿Se usará su imagen real esta vez? #

Homefront ya adelantó en 2011 que Kim Jong-Un sería nombrado como líder supremo





Filadelfia, cuna de la independencia estadounidense, será el lugar desde el que plantaremos cara a la invasión de las tropas coreanas de Kim Jong-Un.

BATMAN ARKHAM KNIGHT

Espantapájaros

#Warner Bros #PS4-One-PC #Febrero

Tras su dura pugna con el Jóker en sus anteriores juegos, Batman deberá plantar cara esta vez al psiquiatra-bioquímico Jonathan Crane, alias Espantapájaros, un carismático enemigo que ya se dejó ver en *Arkham Asylum* y que volverá a Gotham en toda su gloria. Amenazando con liberar su gas del miedo si la gente no abandona la ciudad, Espantapájaros convocará para su causa a numerosos villanos. La apariencia del personaje, aunque seguirá la línea marcada en la primera entrega de la tetralogía *Arkham*, estará rehecha desde cero, para que resulte mucho más "química". Así, el traje no se reducirá a una simple capucha con máscara, sino que llevará también jeringuillas en las manos, así como decenas de tubos y conductos por todo el cuerpo. #

Jonathan Crane convocará a más villanos, como Arkham Knight, Dos Caras, el Pingüino o Harley Quinn.



Batman deberá plantar cara al psiquiatra y bioquímico Jonathan Crane, más conocido como Espantapájaros



THE EVIL WITHIN

Ruvik

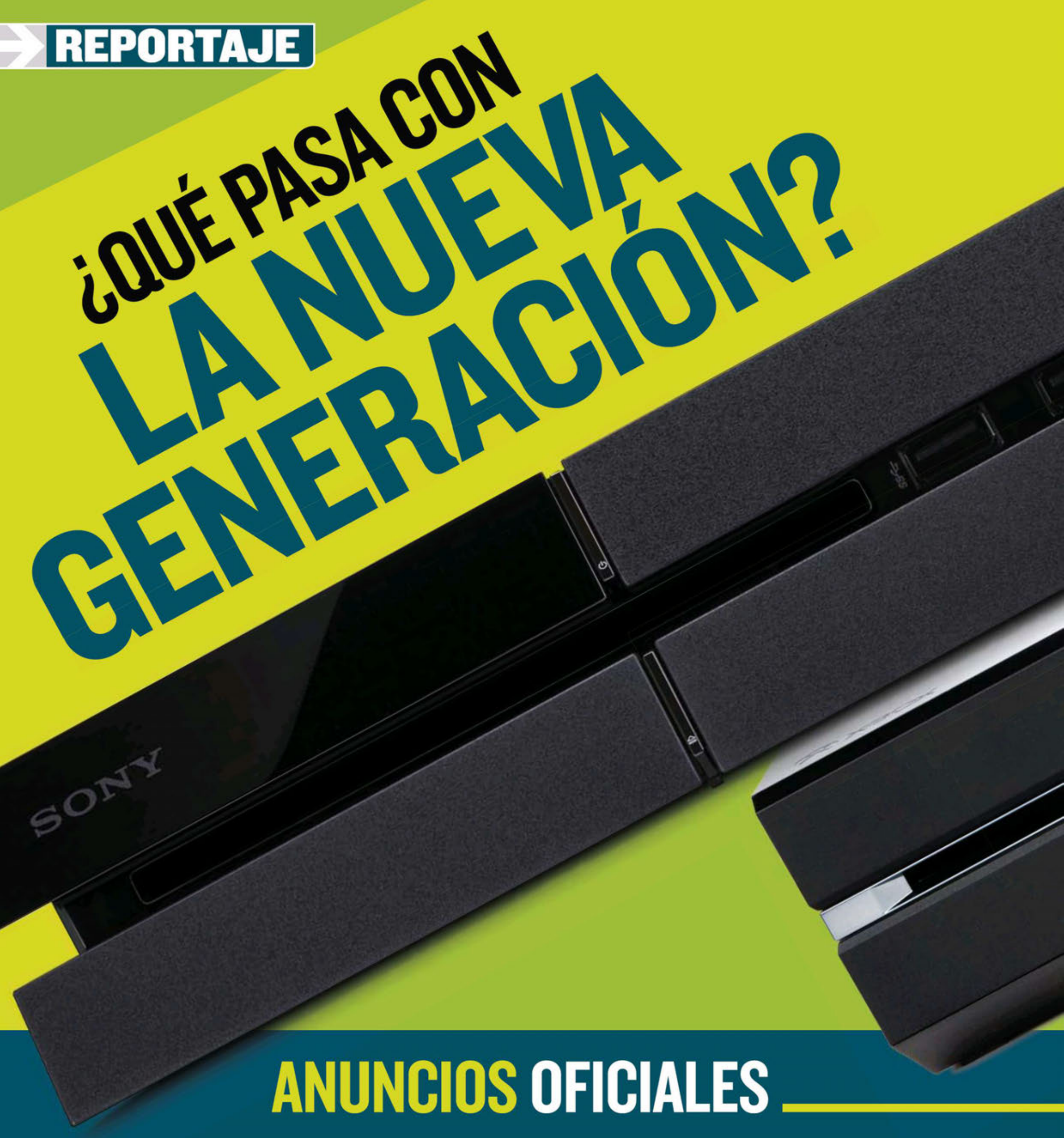
#Bethesda #PS4-One-PS3-360-PC #17 de octubre

El "survival horror" lleva varios años de capa caída, pero Shinji Mikami, padre de *Resident Evil*, se ha propuesto revigorizarlo con *The Evil Within*, un juego que nos pondrá los pelos como escarpias. Parte de esa responsabilidad recaerá sobre Ruvik, un enigmático y demacrado personaje vestido con un sudario que ocultará un cuerpo lleno de cicatrices. La aventura, que tendrá una ambientación lúgubre y sangrienta, jugará mucho con la delgada línea entre realidad e imaginación. Así, Ruvik será una suerte de espectro que se nos aparecerá de cuando en cuando para hacernos saltar de la silla, con el añadido de que no se le podrá matar. ¿Tendrá algo que ver con los experimentos psiquiátricos sobre los que trata de arrojar luz el protagonista? #

Shinji Mikami se ha propuesto revigorizar el "survival horror", y Ruvik será su principal ejecutor

El espíritu "invencible" de clásicos como Némesis o Pyramid Head estará reencarnado en el fantasmal Ruvik.

¿QUÉ PASA CON LA NUEVA GENERACIÓN?



ANUNCIOS OFICIALES

Quizá Sony y Microsoft se precipitaron al anunciar PS4 y Xbox One con demasiada anticipación.

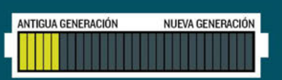
El 21 de febrero de 2013, Sony celebró un evento en Nueva York para presentar PS4. Sin embargo, Mark Cerny, arquitecto de la máquina, sólo mostró el mando: la consola no haría su aparición hasta el E3. ¿Por qué esta precipitación? Andrew House, CEO de SCEI, ha explicado que se trató de una decisión meditada: después de lo que había pasado con Xbox 360, que se lanzó antes que PS3, querían recuperar la posición de liderazgo. Por eso Sony fue la primera en mostrar el mando y juegos como *Driveclub, Deep Down, Killzone* o *Knack*.

Por su parte, Microsoft presentó Xbox One de forma un tanto errática: el 21 de mayo, Don Mattrick (que ha abandonado la compañía para pasarse a Zynga) dirigió una presentación en que se hablaba de deportes, conexión con la TV por cable, y muy pocos juegos (*FIFA 14, Forza Motorsport 5, Quantum Break* o *Call of Duty Ghosts*).

En el E3 de 2013, Microsoft quiso mejorar esta primera impresión. Se volvió a enseñar la consola, su precio (499 dólares con Kinect) y una avalancha de juegos entre los que destacaron *Ryse, Killer Instinct, Forza Motorsport 5, Dead Rising 3* o *Titanfall*. Sony cambió su conferencia en el último mo-

Ocho meses después de su lanzamiento, PS4 y Xbox One aún tienen muchas cosas que demostrar. Analizamos como ha sido y qué cabe esperar de este cambio de generación de consolas, que todavía deja muchas dudas.

mento: enseñó máquina y precio, 399 dólares (100 dólares más barata que Xbox One) y consiguió un buen impacto, pese a la escasez de títulos. Por aquel entonces, el escepticismo era total: ninguno de los juegos parecía "dar un salto" respecto a PS3 y Xbox 360. ■



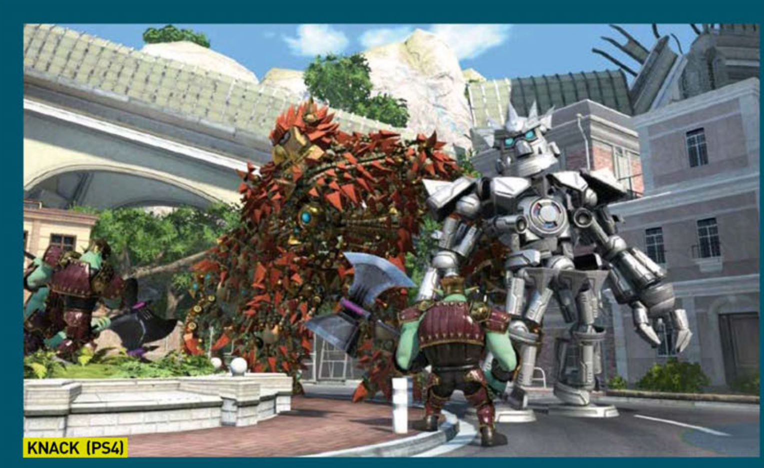


Don Mattrick y Mark Cerny presentaron las consolas de nueva generación antes del E3, en dos ceremonias un poco descafeinadas.



LA NUBE

XBOX ONE se apoya en unos servidores para quitarle parte del proceso al núcleo y mejorar sus capacidades exponencialmente. Pero aún no se han aprovechado estas posibilidades, y no es una función exclusiva.


KNACK (PS4)


DEAD RISING 3 (XBOX ONE)


FORZA MOTORSPORT 5 (XBOX ONE)

LANZAMIENTO Y PRIMEROS JUEGOS

Nunca antes dos compañías habían arriesgado tanto en el lanzamiento de nuevas consolas, y es que sólo hubo una semana de diferencia entre la salida de PS4 y Xbox One, durante el pasado mes de noviembre. Por si eso fuera poco, gran parte los juegos, como *Call of Duty Ghosts, Assassin´s Creed IV Black Flag, NBA 2K14, Battlefield 4, FIFA 14*... coincidían en ambos catálogos sin apenas diferencias. Microsoft contaba con más y mejores exclusivas (*Forza Motorsport 5, Ryse Son of Rome* o *Dead Rising 3*) pero Sony se impuso en ventas por... 100 euros de diferencia en el precio. No obstante ¿merecía la pena hacerse con una de estas máquinas en la fecha de lanzamiento? El precio de tenerlas "de inicio" no sólo era económico: los usuarios estaban obligados a estrenar su flamante consola de nueva generación con títulos mediocres, que no aprovechaban las funciones del hardware. Atrás quedaban los tiempos de Super Nintendo o Nintendo 64, que se estrenaron con juegos diseñados específicamente para la consola. De hecho, ni siquiera estaban activas todas las aplicaciones prometidas en la presentación, y nos llevamos una desagradable sorpresa con los tiempos de instalación, las resoluciones nativas y los fps de algunos títulos... ■

Ninguno de los juegos de lanzamiento aprovechaba al máximo las funciones del hardware.

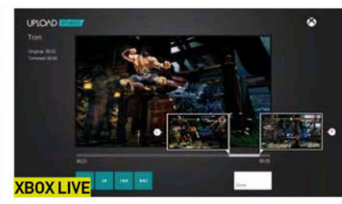


PLATAFORMAS ONLINE

AMBAS CONSOLAS incorporan la posibilidad de compartir imágenes online, streaming a través de Twitch y vídeos para Youtube. Además, Sony ha adoptado el sistema de suscripción para jugar online, como Xbox Live Gold. Ambas plataformas regalan varios títulos al mes (a través de PSN + o el servicio games with gold).



PSN



XBOX LIVE


ANTIGUA GENERACIÓN


NUEVA GENERACIÓN


ANTIGUA GENERACIÓN


NUEVA GENERACIÓN


ANTIGUA GENERACIÓN


NUEVA GENERACIÓN

JUEGOS "CROSS GEN"

LA PRIMERA HORNADA DE JUEGOS MULTIPLATAFORMA apareció simultáneamente en las dos generaciones a partir de noviembre. Algunos juegos sólo mostraban un pulido visual. Sin embargo, a medida que avanza la implantación de las nuevas máquinas, también se saca más partido a los juegos "puente". Un caso singular son las remasterizaciones de títulos como GTA V o The Last of US, que sí muestran diferencias notables, pese a tratarse del mismo juego.

PRESENTE TITUBEANTE

Atravesamos un momento de crisis en el catálogo de las nuevas consolas. En lo que va de 2014 sólo hemos disfrutado de un puñado de juegos que, de un modo u otro, aprovechasen estas máquinas. *Infamous Second Son en* PlayStation 4 y *Titanfall* en Xbox One encabezan los tímidos arranques de lo que puede conseguir este hardware. Sin embargo ninguna compañía se ha arriesgado a lanzar un bombazo "definitivo" con tan pocas consolas en el mercado (8.400.000 PS4 y 4.800.000 Xbox One en todo el mundo hasta el mes de julio). En esta primera mitad de año también hemos vivido dos fenómenos poco comunes: el lanzamiento de *Metal Gear Solid V Ground Zeroes* (una "demo" de un par de horas de duración que se puso a la venta a precio reducido) y el arrasador éxito de *Watch Dogs*. El "sandbox" de Ubisoft ha batido records de ventas en todo el mundo y se ha asegurado una secuela, pese al bajón de la versión final comparada con lo que se mostró en el E3 de hace dos años. A nivel gráfico, desarrollos como *Wolfenstein The New Order* o *UFC* se mantienen a un gran nivel, y el panorama indie también está "salvando la papeleta". ■

La sequía de novedades actual es la calma antes de una tempestad para los últimos meses del año.




WOLFENSTEIN



TITANFALL



UFC


WATCH_DOGS


METAL GEAR SOLID V


ASSASSINS CREED UNITY


DRIVECLUB

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

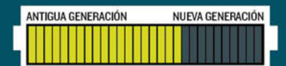

THE EVIL WITHIN


DESTINY

FUTURO CERCANO

En el tramo final de este año se va a acelerar el ritmo de lanzamientos para las nuevas consolas (y también esperamos un aumento en la calidad de los juegos). Se trata de la primera "prueba de fuego" de la generación, es decir, la primera vez que PS4 y Xbox One se van a enfrentar en un terreno vacío (con el declive de las consolas anteriores y un parque de consolas aún limitado) y, de nuevo, la responsabilidad de demostrar el potencial de las máquinas va a recaer sobre las third parties. Mientras que Sony hará su apuesta con *Driveclub* y *Little Big Planet 3* y Microsoft lanzará *Forza Horizon 2 o Halo Master Chief Collection,* la clave de la temporada navideña residirá en cómo se van a comportar otros juegos. *Destiny* debe demostrar la estabilidad de su universo persistente online, *Call of Duty Advanced Warfare* se enfrentará a una dura prueba: defender que es el primer juego de la saga con un motor específico para la next gen, y algo similar ocurrirá con *The Evil Within, Far Cry 4, FIFA 15...* Los retrasos de *Batman Arkham Knight, The Witcher III* o *The Order 1886* han enfriado nuestro optimismo para la recta final del año. ■

A final de año, PS4 y Xbox One deben demostrar que han tomado el relevo de la generación.



NUEVOS MOTORES

■ **PARA EXPLOTAR AL MÁXIMO LA POTENCIA DE LAS CONSOLAS** es necesario desarrollar herramientas específicas que tengan en cuenta la arquitectura de cada máquina. Estos son los motores que han conseguido mejor rendimiento en la nueva generación. En el caso de Xbox One, también hay que tener en cuenta las librerías de DirectX 12, que llegará en 2015 a su consola.


FOX ENGINE (KOJIMA PRODUCTIONS) se utiliza en juegos como *PES 2015* y *Metal Gear Solid V.*


FROSTBITE 3 (DICE) es el motor de *Battlefield 4* y los próximos *Dragon Age* y *Mass Effect.*


CRY ENGINE 3 (CRYTEK) es el motor que mueve juegos como *Evolve* y *Ryse Son of Rome.*


LUMINOUS ENGINE (SQUARE-ENIX) será la herramienta perfecta para desarrollar *Final Fantasy XV.*


UNREAL ENGINE 4 (EPIC GAMES) se está utilizando en *Fortnite* y *Dead Island 2*, entre otros.

PERIFÉRICOS NEXT-GEN

PARA COMPLETAR EL HARDWARE cada compañía ha apostado por periféricos muy distintos: Sony se ha decantado por un dispositivo de realidad virtual, como Project Morpheus (que se presentó en la última GDC y también estuvo presente en el E3) mientras que Microsoft ha depurado su sistema de captura de movimientos con Kinect. Este add on se incluía de serie en la primera versión de Xbox One, aunque ya es opcional.





PROJECT MORPHEUS Y KINECT 2.0 son periféricos que aprovechan el rendimiento de PS4 y Xbox One.

2015 Y MÁS ALLÁ

Parece que no sabremos "de verdad" cómo van a ser los juegos de nueva generación hasta mediados del año próximo. El 2015 arrancará con títulos confirmados como *Metal Gear Solid V The Phantom Pain*, *The Order 1886* o *The Witcher III*, que muestran un acabado visual imponente, aunque no innovan en el desarrollo. Y aquí es donde surge la cuestión. ¿qué esperamos de la next gen? Después de mejoras como los gráficos poligonales, los controles analógicos, mundos abiertos y online, parece que las barreras tecnológicas se han superado. Es cierto que siempre se puede aspirar a un mayor fotorrealismo, pero eso no supone un cambio drástico en la experiencia. Desde el punto de vista narrativo, es difícil superar la empatía que causan personajes como Ellie en *The Last of Us* y en cuanto a la generación de contenidos por parte del usuario o la interacción social, *Minecraft* demuestra que la potencia no es lo más importante. Tendremos que esperar a ver qué es capaz de conseguir la creatividad de los grandes diseñadores. Sony y Microsoft también apuestan por ello, como demuestra el gran apoyo que están recibiendo los juegos indies. ■

Las barreras tecnológicas ya no existen, la nueva generación es una cuestión de creatividad.





THE WITCHER III



THE ORDER 1886



UNCHARTED 4



HALO 5 GUARDIANS



Los 20 de Wii U

En el pasado E3, Nintendo revitalizó su consola con un puñado de títulos que aspiran a asentar definitivamente la máquina. Estos son los los más potentes para 2014 y 2015.



El juego tendrá una historia nueva, que narra como Link, la Reina Zelda y otros héroes de Hyrule se enfrentan a los ejércitos de la hechicera Cya.

HYRULE WARRIORS

■Nintendo ■Acción ■19 de septiembre

1 **KOEI TECMO Y NINTENDO** trabajan juntos en el "mosuo game" más esperado de la historia. Un título que traslada la mecánica de juego de *Dynasty Warriors* (tal cual) al universo Zelda. Se han confirmado siete personajes jugables: Link, Zelda, Impa, Maripola, Midna (estas dos últimas procedentes de *Twilight Princess*) y Lana, hechicera creada para la ocasión... y, atención, Fí, el espíritu de la Espada de *Skyward Sword*. El sistema de control será el mismo para todos (un botón para ataques rápidos y otro para ataques fuertes con los que realizar combos, más diversos ataques especiales). Pero cada personaje luchará con su propio estilo, que además variará en función del arma que utilice en ese momento. Todo, combatiendo a cientos de enemigos en cada nivel y con modo para dos jugadores.

■ VIAJE SALVAJE POR LA MITOLOGÍA DE ZELDA ■

CAPTAIN TOAD TREASURE TRACKER

■Nintendo ■Aventura / Puzle ■Invierno 2014

2 **EL CAPITÁN TOAD** protagonizaba niveles tipo puzle en *Super Mario 3D World*, y ahora pasa a tener su propio juego que mantiene esta mecánica en niveles más largos y complejos. Tendremos que alcanzar la estrella de cada nivel jugando con la perspectiva para encontrar recovecos y caminos. Habrá novedades, como momentos en los que seguiremos la acción desde los ojos de Toad en la pantalla de gamepad y batallas con jefes.


El Caballero Oscuro y el Chico Maravilla dejan Gotham para embarcase en una aventura cósmica junto a sus compis de la JLA.

LEGO BATMAN 3

Nintendo | Aventura | 2014

3 **BATMAN PUEDE CON TODO...** o casi, porque el peligro al que tendrá que enfrentarse en este juego, la inteligencia articial extraterrestre Brainiac, es tan grande que va a necesitar la ayuda de todos sus colegas de la Liga de la Justicia... y hasta de los villanos más terribles de la Tierra, como el Joker y Lex Luthor (el juego llegará a los 150 personajes jugables). La aventura irá "Más allá de Gotham", con escenario sacados de todo el universo DC como la Atalaya de la Liga de la Justicia o los planetas de los Green Lanterns Zamaron y Odym. Batman y Robin estrenarán nuevas armaduras para viajar por el espacio, y debutarán las figuras gigantes al estilo de las que vimos en *LEGO Marvel*, personajes como Cyborg o Solomon Grundy. Nuevos minijuegos de "hackeo" y el pilotaje de vehículos redondearán una aventura de proporciones cósmicas.

EL UNIVERSO DC EN TODA SU GRANDEZA SERÁ SU ESCENARIO


Los villanos serán controlables durante la aventura. Se aliarán a los héroes para detener la amenaza de Brainiac.

PROJECT CARS

Slightly Mad | Velocidad | 2015

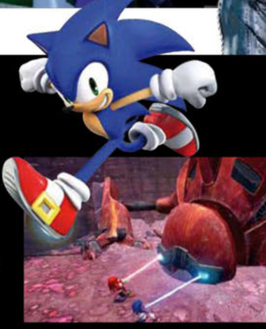


5 **Wii U TENDRÁ SU VERSIÓN** del simulador de velocidad que amenaza el reinado de *Forza* y *Gran Turismo*. Incluirá más de 100 coches y 60 circuitos reales, y un modo carrera que emulará la vida de un piloto desde su inicio en competiciones de karts. Pero su seña de identidad será la apuesta total por el realismo en la física, clima, desgaste de neumáticos... Se acaba de retrasar a 2015.

SONIC BOOM RISE OF LYRIC

SEGA | Plataformas | Noviembre

6 **EN ESTA PRECUELA** de la serie de TV del mismo nombre (aún no estrenada), Sonic viajará a un nuevo mundo, donde Eggman se aliará con peligrosos villanos. Será un juego con velocidad, plataformas y mucha acción. Sonic, Tails, Amy y Knuckles tendrán cada uno sus habilidades de combate, lo que les vendrán bien en las batallas con jefes finales.



BAYONETTA 2

■ Platinum Games ■ Acción ■ Octubre 2014

4 **EL PÚBLICO MÁS ADULTO** de Wii U tiene una cita ineludible con *Bayonetta 2*, un vertiginoso juego de acción que continuará las andanzas de la explosiva bruja en una aventura más divertida, vistosa y grande. Nos han bastado dos nuevos niveles (en los que hemos hasta controlado una de las criaturas que salen del pelo de Bayonetta) para darnos cuenta que esta secuela será superior en todo: entornos más abiertos y detallados (y con combates opcionales), con situaciones más bestias e hilarantes, una cantidad de jefes finales y mid-bosses superior y, en general, un enfoque de la acción más espectacular. Y eso sin contar novedades en el sistema de combate, como los nuevos combos Umbran Climax, nuevas armas, un modo online... Además, las copias físicas incluirán el primer juego con extras.



La bruja Bayonetta continuará sus andanzas en exclusiva en Wii U, con una segunda entrega más grande y bestia en todos los sentidos.



Bayonetta, la explosiva bruja de Platinum, volverá con nuevo "look"...

■ BAYONETTA 2 NO LLEGARÁ SOLO: EL PRIMER JUEGO, CON EXTRAS, IRÁ INCLUIDO EN LAS COPIAS FÍSICAS ■





Tag Climax, el modo online para 2 jugadores, permitirá ganar más halos (la moneda del juego) si somos mejores que nuestro compañero...

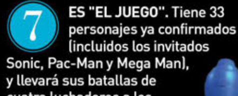
SUPER SMASH BROS.

■ Nintendo ■ Lucha ■ Invierno

7 **ES "EL JUEGO".** Tiene 33 personajes ya confirmados (incluidos los invitados Sonic, Pac-Man y Mega Man), y llevará sus batallas de cuatro luchadores a los más bellos escenarios de la historia Nintendera. Será el primer juego compatible con las figuras interactivas Amiibo.







WATCH DOGS

■ Nintendo ■ Aventura ■ 2014

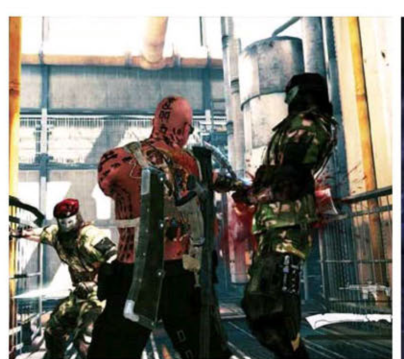
8 **AIDEN PIERCE** ejecutará su venganza en Wii U, en una versión idéntica en desarrollo a las ya conocidas, pero con una calidad técnica superior a las de PS3 y Xbox 360. Un sandbox con acción y conducción ambientado en Chicago, ciudad que podemos "hackear" a nuestro antojo.



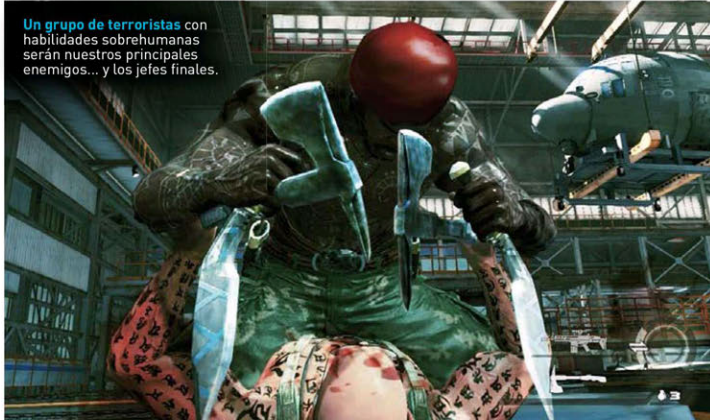

La mezcla de disparos con el uso de armas blancas será la constante de este juego de acción, obra del creador de Ninja Gaiden para Xbox.

Pelo rapado, tatuajes y gesto imperturbable. El protagonista de *Devil's Third* será más chungo que Chuck Norris.

Wii U RECIBIRÁ EN EXCLUSIVA UNO DE LOS JUEGOS MÁS SALVAJES DE 2015






Un grupo de terroristas con habilidades sobrehumanas serán nuestros principales enemigos... y los jefes finales.

DEVIL´S THIRD

Nintendo **Acción** **Por determinar**

9

SEGUNDO IMPACTO tras Bayonetta: Nintendo se hace con la exclusiva para Wii U otro juego de acción para "hardcores". La última creación de Tomonobu Itagaki (*Dead or Alive*, *Ninja Gaiden*) está protagonizada por un ex-agente soviético que ahora debe enfrentarse a sus antiguos compañeros: el S.O.D. (Students of Democracy), un grupo de terroristas con habilidades sobrehumanas. Y la clave del juego será la mezcla de shoot'em up y beat'em up: para acabar con nuestros enemigos usaremos tanto armas de fuego en primera y tercera persona como todo tipo de armas blancas, desde hachas a katanas, cuando pasemos a las distancias cortas.
En su intento de redefinir la acción, Devil's Third tendrá modos multijugador en los que podremos integrarnos en clanes y mejorar a nuestro avatar con nuevas armas y equipo.

MARIO MAKER

Nintendo **Plataformas** **2015**

11

CREAR Y COMPARTIR niveles de Super Mario será muy fácil. *Mario Maker* permitirá editar a toda velocidad en la pantalla del Gamepad con el stylus y un intuitivo menú de objetos y enemigos. Y jugaremos los niveles con estética 8 bits o con la de New Super Mario Bros. U.



YOSHI'S WOOLLY WORLD

Nintendo **Plataformas** **2015**

12

YOSHI DEJA A BABY MARIO en la cuna y protagoniza este plataformas 2D en solitario... o acompañado por un Yoshi rojo, porque la aventura podrá jugarse a dobles. Con una estética en la que todo está tejido de lana, el juego recuperará mecánicas de las aventuras previas del dino, desde Yoshi's Story a Touch & Go.



MARIO PARTY 10

■Nintendo ■Party Game ■2015



MARIO Y SUS AMIGOS participarán en la competición de minijuegos más famosa, en este caso en un escenario de excepción: un parque de atracciones en el que, además de disfrutar de los típicos retos sencillos y directos, montaremos en el tiovivo, la montaña rusa y demás atracciones. La novedad más importante será un modo que amplia la diversión de 4 a 5 jugadores simultáneos: en 10 pruebas distintas, un jugador seguirá la acción en la pantalla del Gamepad... convertido el Bowser. Su objetivo será perjudicar a los otros 4 jugadores, ya sea disparándoles bolas de fuego o haciéndoles girar como hamsters en una rueda gigante. Un retorno al juego asimétrico que Nintendo parecía haber olvidado. Ah, y será uno de los juegos compatibles con las figuras Amiibo.



Este parque de atracciones ha sido el único tablero revelado hasta ahora. Además de disfrutar de los clásicos minijuegos, montaremos en sus atracciones.



■ UN QUINTO JUGADOR AGARRARÁ EL GAMEPAD Y SE CONVERTIRÁ EN... ¡BOWSER! ■





MARIO VS DONKEY KONG

■Nintendo ■Estrategia ■2015

13 **VUELVEN LOS MINIS,** muñecos de cuerda con el aspecto de Mario y sus amigos, y nuestra misión será que alcancen sanos y salvos la salida de cada nivel, evitando peligros y activando mecanismos desde de la pantalla táctil de Wii U Gamepad. La gran novedad será un editor para crear niveles y compartirlos por Miiverse. Vamos, un Mario Vs. Donkey Maker.



PROJECT GIANT ROBOT

■Nintendo ■Acción ■Sin determinar

14 **LOS COMBATES DE ROBOTS** son muy diferentes si los crea Miyamoto: es una de las ideas en las que está trabajando, batallas en las que controlamos a nuestro gigante usando los gatillos del gamepad para andar, los botones para lanzar los puños y el giroscopio para girar. ¡Manejar estas máquinas resultaba tan raro como divertido!





El online de Splatoon sin duda se convertirá en uno de los más populares de Wii U.



SPLATOON

■Nintendo ■Shooter ■2015

15 **NINTENDO APUESTA** por una nueva propiedad intelectual que nos presenta un enfoque muy atractivo del género shooter. Hasta 8 jugadores pueden enfrentarse en equipos de 4, con el objetivo de disparar litros de pintura para que el color de nuestro grupo ocupe más terreno en el suelo que el de nuestros rivales. En la pantalla del GamePad podréis comprobar el estado de mapa, para así haceros una idea de qué color va ganando. La gracia estará en ocupar territorios enemigos pintando encima de ellos, y por supuesto también será posible disparar a los propios personajes, que perderán su posición y unos valiosos segundos si son abatidos. Además, podremos usar unas bombas especiales que causarán estragos, y bucear bajo la pintura de nuestro color para estar a cubierto de los disparos enemigos.

■ LA GRACIA ESTARÁ EN OCUPAR TERRITORIOS ENEMIGOS PINTANDO ENCIMA DE ELLOS ■



Equipos de 4 se enfrentarán en intensos duelos, en los que cada grupo tratará de imponer su color.

PROJECT GUARD

■Nintendo ■Shooter ■???

17 **ES UNO DE LOS NUEVOS** experimentos de Shigeru Miyamoto. Ya lo hemos probado: en él hay que usar el GamePad para alternar entre distintas cámaras de seguridad de una torre de vigilancia en un entorno espacial. Así obtendréis diferentes puntos de vista que os permitirán detectar a unos robots invasores que se acercan, y a los que debéis destruir antes de que destrocen vuestro territorio.



KIRBY AND THE RAINBOW CURSE

■HAL Laboratory ■Plataformas ■2015

18 **LA POPULAR BOLA ROSA** retomará el concepto de uno de sus juegos mejor valorados: El Pincel del Poder (DS). Aquel exquisito control táctil que tanto encandiló a los jugadores volverá por todo lo alto en Wii U gracias a las funciones del GamePad. En la pantalla del mando podréis trazar plataformas por las que se deslizará Kirby.

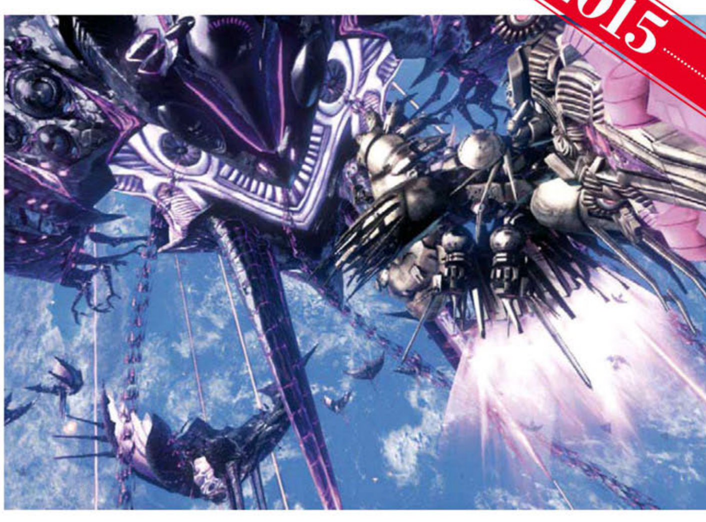


XENOBLADE CHRONICLES X

■ Nintendo ■ Monolith Soft ■ 2015



16 **LA ENTREGA DE Wii** está considerada por muchos como el mejor juego de rol japonés de la pasada generación, así que las expectativas de su sucesor están por las nubes. Pero no sólo por su nombre, ya que los vídeos que hemos visto hasta la fecha apuntan a que será un juegazo memorable: el sistema de combate será una evolución natural del anterior *Xenoblade*, aunque ahora será posible pilotar enormes robots humanoides (mechas). Con ellos podremos volar en plena batalla y transformarlos en tanques, entre otras cosas. Transcurrirá en un mundo diferente al de su predecesor e incluirá un elenco diferente de personajes, aunque mantendrá puntos en común como la presencia de miembros de la raza Nopon. El protagonista será personalizable.





■ LAS EXPECTATIVAS DE ESTE JUEGO ESTÁN POR LAS NUBES ■



Habrá numerosas secuencias (tanto cinemáticas como jugables) en el cielo y el espacio.



Gráficamente se espera que sea uno de los principales referentes de lo que puede ofrecer Wii U.

STAR FOX

■ Nintendo ■ Shooter ■ 2015

19 **EL PROPIO MIYAMOTO** mostró este juego a puerta cerrada en el E3. Ya sabemos que será un shooter aéreo al estilo de las entregas más míticas de esta saga espacial. Utilizará la doble pantalla de manera novedosa: desde el GamePad veremos a través de la cabina y apuntaremos a la acción principal de la televisión.

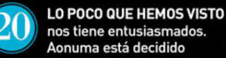




THE LEGEND OF ZELDA



■ Nintendo ■ Aventura ■ 2015



20 **LO POCO QUE HEMOS VISTO** nos tiene entusiasmados. Aonuma está decidido a renovar completamente la saga con un mundo mucho más abierto e inmenso que el de las anteriores entregas, con un planteamiento menos lineal y una mayor libertad para el jugador. Volveremos a montar a caballo.



NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad, hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista, hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso, nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

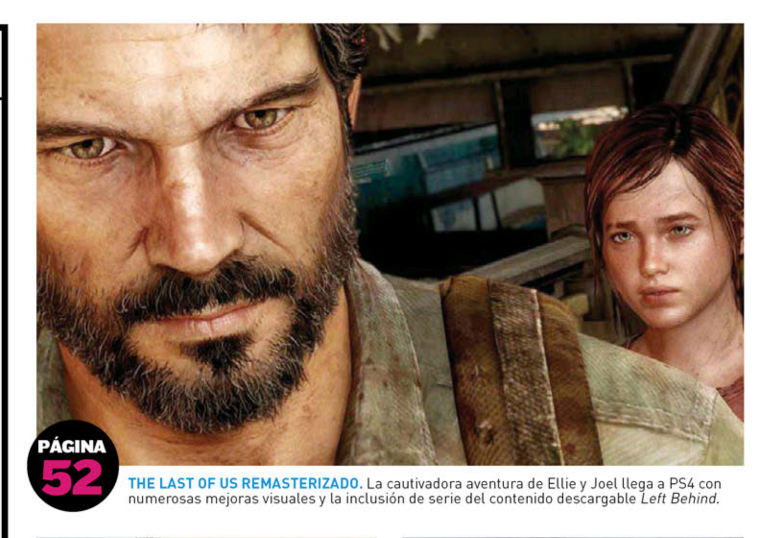
▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 52

THE LAST OF US REMASTERIZADO. La cautivadora aventura de Ellie y Joel llega a PS4 con numerosas mejoras visuales y la inclusión de serie del contenido descargable *Left Behind*.



PÁGINA 56

GRID AUTOSPORT. La nueva entrega de la saga de Codemasters nos pone al volante de todo tipo de coches.



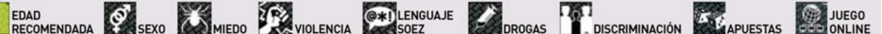
PÁGINA 58

EA SPORTS UFC. Las artes marciales mixtas se estrenan en PS4 y Xbox One con un título de marcados contrastes.

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que, a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas, lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360, Wii U o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii (o en las portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y, por tanto, los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360, Wii U y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.



ICONOS DE CLASIFICACIÓN
WWW.PEGI.COM

EDAD RECOMENDADA

SEXO

MIEDO

VIOLENCIA

LENGUAJE SOEZ

DROGAS

DISCRIMINACIÓN

APUESTAS

JUEGO ONLINE

18 ■ Aventura ■ Naughty Dog ■ 1-8 jugadores
■ Castellano ■ 49,95 € ■ 30 de julio ■ Contenido:

Cuando es posible mejorar el mejor juego de 2013...

THE LAST OF US REMASTERIZADO



1

Más de 200 galardones, entre ellos el nuestro a mejor juego de 2013, avalan a *The Last of Us* como la obra cumbre de PS3... que también podéis disfrutar ya en PlayStation 4.

■ **VOLVER A DISFRUTAR DE UNA MARAVILLA COMO *TLOU*** y tener que volver a analizarlo para otra plataforma no es una tarea sencilla. Cualquiera que lo haya disfrutado sabe que es un juego especial, único, de los que dejan una inolvidable huella tras haberlo concluido, además de ser el techo tecnológico de PS3, un juego capaz de resistir la comparación con la primera hornada de juegos next gen. Y ahora, 13 meses después, sus creadores lo han adaptado a PS4 mejorando su ya intachable parcela técnica, revisando algunos aspectos que fallaban de serie en el título original (como el sonido posicional en los diálogos) e incluyendo todo el contenido descargable. ¿El resultado? Pues tan simple como que sigue siendo la misma maravilla, más completa y bonita...

→**PARA QUIENES AÚN NO LO HAYAN JUGADO,** *TLOU* narra la historia de Joel y Ellie, dos supervivientes que deberán realizar un largo viaje juntos (de nuevo, evitaremos destripes para quienes no lo hayan disfrutado aún) por un apocalíptico mundo, asolado por violentas mutaciones y unos supervivientes que sacarán lo peor de sí mismos para seguir vivos.

La trama se expande a lo largo de 12 capítulos (y cerca de 15 horas de duración), en los que vivimos una intensa historia de supervivencia (escasean las materias primas para fabricar nuestros botiquines y armas), sigilo y acción. Una historia con personajes con un perfil psicológico genialmente recreado, con momentos desgarradores, que se nos van contando tanto a través de los personajes como del propio entorno, por medio





THE LAST OF US combina acción, supervivencia y sigilo para dar forma a una aventura única, que en PS4 luce aún mejor...



MEJORA DE ARMAS, creación de ítems... rapiñar todo lo que veamos en el entorno es vital para mejorar nuestro



EL REMASTER corrige de forma notable los problemas de audio. Ahora casi no nos perderemos conversaciones...

Actualización del primer día

El día de lanzamiento, *TLOU Remasterizado* recibirá una actualización online, que añadirá dos interesantes extras a su ya amplia oferta: el documental Grounded (un making of de casi 90 minutos) y un nuevo modo Foto que, como en *Infamous Second Son*, nos permitirá tomar vistosas instantáneas.



ASÍ SE HIZO. "Grounded" es el documental que muestra los entresijos de la producción de *TLOU*, contada por los miembros clave del equipo.



MODO FOTO. Si queréis inmortalizar los remozados modelos de Joel y Ellie, el nuevo modo foto os permitirá sacar alucinantes instantáneas.







MEJORAS "NEXT GEN"

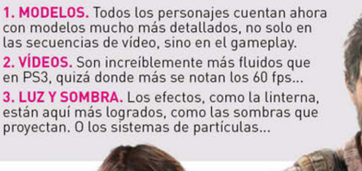
TLOU Remasterizado ofrece la misma aventura de PS3, con mejoras visibles en áreas como...

1. MODELOS. Todos los personajes cuentan ahora con modelos mucho más detallados, no solo en las secuencias de vídeo, sino en el gameplay.
2. VÍDEOS. Son increíblemente más fluidos que en PS3, quizá donde más se notan los 60 fps...
3. LUZ Y SOMBRA. Los efectos, como la linterna, están aquí más logrados, como las sombras que proyectan. O los sistemas de partículas...

de notas, pintadas... Todo regado con una emotiva banda sonora a cargo del "oscarizado" Gustavo Santaolaya y un doblaje al castellano de los que marcan época. Ya era una experiencia única en PS3, y en PS4 la cosa resulta aún mejor.

→TODO EL JUEGO CORRE A 1080P y desde Sony afirman que también se mueve a 60 fps, incluido el modo multijugador, aunque lo cierto es que no hemos notado una sensación de fluidez tan acusada como en *Tomb Raider* (pero sí muy superior a la versión de PS3). En general, la experiencia es mucho más vistosa, gracias en parte también a la inclusión de modelos mucho más detallados, texturas hi-res, mejores efectos de luz y sombra, remozados efectos de partículas y, en general, un importante lavado de cara.

El "problema" es que la versión de PS3 exprimía al máximo el potencial de la consola, por lo que, de primeras, el salto puede no parecer tan evidente. Pero solo hace falta cargar la copia de PS4 y la de PS3 al lado para ver que todo está a un nivel superior en PS4, ▶▶



Joel y Ellie

La relación entre la joven que apenas ha visto mundo y el curtido veterano sigue siendo la clave de la aventura.

La historia de Ellie continúa

TLOUR incluye los 3 DLC del juego original: 2 packs multijugador y uno que amplía la historia, llamado *Left Behind*. En él, descubriremos "algo" del pasado de Ellie...



RILEY. Es la amiga de Ellie, con la que visitaremos un centro comercial y podremos realizar diversas actividades, como romper los cristales de un coche. Dura unas 2-3 horas.



NOVEDADES como combates con infectados y humanos mezclados aparecen durante el DLC. Una pena que no se hayan extendido al resto del juego en el *Remasterizado*.



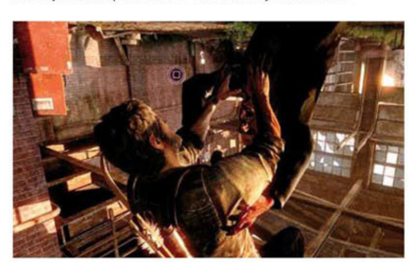
LOS PUZLES no abundan, y suelen girar en torno a situar un tablón, mover un contenedor y cosas parecidas...



LA INTELIGENCIA de nuestros "amigos" sigue haciendo de las suyas, interponiéndose en tiroteos y similares...



PRESIONANDO R1 detectamos la posición de los enemigos. Esta y otras habilidades se pueden mejorar con píldoras.



DETALLES COMO LAS TEXTURAS pasan inadvertidas de un primer vistazo, pero marcan las diferencias con PS3...

EL SIGILO sigue siendo una parte fundamental de la aventura. Ciertas zonas se pueden superar ahogando a los enemigos...

que va más fluido y estable. Eso sí, tampoco esperéis la panacea: es un juego diseñado en la anterior generación y sus pros y sus contras se mantienen. No modifica ni un ápice su jugabilidad, como por ejemplo extendiendo al resto de la aventura los enfrentamientos con mutantes y humanos a la vez, como se ve en *Left Behind*.

Aún así, si en su día no lo jugasteis, ahora lo podéis hacer en su mejor y más completa versión, aunque para el resto... pues dependerá mucho de lo fan que seáis, de si estáis dispuestos a pasar por caja de nuevo y del tiempo que vayáis a dedicar al multijugador (opción no disponible durante la realización de este análisis, aunque está confirmado qué contenidos incluye -indicados en la siguiente página- y que se mueve a 60 fps y 1080p). Insistimos, a nivel jugable es exactamente el mismo juego, a mayor resolución y más bonito.

→EL MAYOR PROBLEMA DE *TLOU REMASTERIZADO*, como también lo fue de la reciente edición definitiva de *Tomb Raider*, es el precio. Se trata de un juego de hace un año, que ofrece el título original y todo su DLC por casi el



NAUGHTY DOG no ha modificado el esquema de control. Con Cuadrado seguimos realizando los combos de puñetazos...





TLOU REMASTERIZADO MEJORA EL JUEGO ORIGINAL CON MEJORES MODELOS, 1080P...





DETALLITOS "NEXT GEN" El altavoz del Dual Shock 4 emite algunos sonidos, como el encendido de la linterna o, al agitarlo, el de las pilas...

Edición ampliada...

La versión remasterizada incluye los dos paquetes de mapas que llegaron a PS3 vía descarga. Cada uno añade 4 mapas extra, inspirados en entornos que aparecen en la campaña. También añade el modo dificultad Realista, que en el caso de PS3 iba incluido en uno de estos contenidos decargables... pero no todos los packs para personalizar a nuestro avatar.



MAPAS. Incluye los 2 paquetes de mapas multijugador, territorios abandonados y ocupados, 8 mapas en total, algunos con efectos dinámicos.



REALISTA. El juego también incluye el último nivel de dificultad que se añadió vía DLC, que vuelve aún más infernal la experiencia...



PACKS DE ÍTEMS. No están incluidos en la remasterización, pero si los comprasteis en PS3, podéis descargarlos sin tener que volver a pasar por caja.

mismo precio de la primera edición. El gran fallo que ha cometido Naughty Dog/Sony es no haber ofrecido algún tipo de descuento para aquellos que en su día lo compraron para PS3, ni opción de conseguir una copia digital a precio reducido como hizo *Battlefield 4* y otros juegos intergeneracionales. Aún con todo, se trata de una aventura tan excepcional como única... Por eso, si el dinero no es problema y vuestro amor por *TLOU* no conoce límites, este *Remasterizado* debe ser vuestro. Nosotros lo hemos vuelto a disfrutar como el primer día. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La parcela visual** gana con los 1080p, modelos y texturas más detallados...
- **La aventura** siendo única, y gracias a los contenidos añadidos, pues la experiencia se ve ampliada...

Lo peor

- **El precio.** Aunque haya mucho trabajo detrás, es el juego del año pasado y no hay descuentos ni nada parecido.
- **Algunos DLC** se han quedado fuera, como los packs de apariencias...

Alternativas

- **TLOU es único,** pero guarda algunos parecidos con Tomb Raider: supervivencia, sigilo...
- **Juegos de PS3 con mejoras** en PS4 hay ya unos cuantos: *Watch Dogs, ACIV, Battlefield 4, Metal Gear Solid V: Ground Zeroes...*

GRÁFICOS Lucen mejor que en PS3, aunque el salto no sea tan evidente hasta que pones una versión al lado de la otra...	93
SONIDO Espectacular doblaje, BSO inolvidable y efectos soberbios. Y con los fallos de sonido de PS3 corregidos...	97
DURACIÓN La aventura da para unas 15 horas, tiene coleccionables y 5 niveles de dificultad. Y el multijugador...	96
DIVERSIÓN Un brutal combinado de sigilo, acción y supervivencia. Si no lo jugasteis en PS3 os va a sorprender...	95
PUNTUACIÓN FINAL	**95**

Valoración

The Last of Us Remasterizado sigue siendo una aventura única y excepcional, que en PS4 luce mejor, aunque dado el nivel de la versión de PS3, el resultado puede no sorprender de primeras. Pero sí hay un salto y es importante...







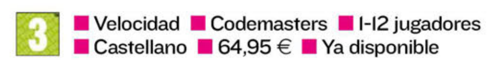
EN EL MUNDO DE LAS CARRERAS

Codemasters ha querido recrear el ambiente de las competiciones de coches de varias maneras:

1. CONTROL. Se sitúa a medio camino entre arcade y simulación, pero se pueden configurar diversos aspectos, como el control de tracción, el ABS, los daños o los reglajes (aerodinámica, reparto de frenada, diferencial, relación de cambio y suspensiones).

2. TRABAJO EN EQUIPO. Además de la clasificación de pilotos, hay un ránking por equipos. Durante las carreras, a través del ingeniero de pista, podemos pedirle a nuestro compañero que aumente o reduzca el ritmo entre cinco niveles. Basta con pulsar L1-R1.

3. SESIONES. Dependiendo del tipo de competición, podemos participar en los entrenamientos libres y la clasificación. En el caso de los turismos, por ejemplo, hay dos mangas, de modo que la parrilla de la segunda se fija invirtiendo las posiciones finales de la primera.





CODEMASTERS ha echado mano de cinco disciplinas de velocidad: turismos, resistencia, monoplazas, carreras urbanas y tuning.

La parrilla de salida se abre otra vez

GRID AUTOSPORT

Tras triunfar en el pasado como *TOCA*, una de las sagas más añejas de Codemasters vuelve para decir adiós a PS3 y 360.

CODEMASTERS ha sido la compañía más prolífica de la última generación en lo que a juegos de carreras se refiere. Por eso, no es de extrañar que, a pesar de estar ya las nuevas consolas en el mercado, haya decidido lanzar una nueva entrega de *GRID* para PS3 y Xbox 360, con la que ha refinado la fórmula de la segunda, que recibió algunas quejas por ser algo arcade, ya que el control estaba demasiado orientado a los derrapes, que permitían salvar los errores. Eso se ha paliado en *Autosport*, un título que nos pone en la piel de un piloto y nos invita a experimentar una trayectoria en el mundo de la competición, con hasta cinco disciplinas en las que los coches se comportan de formas muy variadas: turismos, monoplazas, resistencia, carreras urbanas y tuning (con drifting y contrarrelojes). Eso sí, si habéis jugado a las dos entregas anteriores o incluso a los *F1*, muchos de los circuitos y los coches os resultarán familiares. Por suerte, la inclusión de carreras nocturnas les da otro aire a muchos de esos trazados, pues es una gozada conducir "a la luz de los faros".

EL MODO TRAYECTORIA es la gran estrella del título. Sus más de 200 eventos, divididos por categorías independientes (a las que va asociado un nivel de experien-

Ravenwest

La carrocería de los coches aparece decorada con los colores de algunos patrocinadores, como la ficticia Ravenwest, Intel, Razer, Oakley...







EL MOTOR EGO ofrece un buen rendimiento, como de costumbre, pero se echan en falta efectos climatológicos.



LA CÁMARA INTERIOR ha regresado, pero el resultado deja mucho que desear. La planitud de las texturas es sangrante.



EL GARAJE está compuesto por cerca de 70 coches, pertenecientes a fabricantes como McLaren, Aston Martin, Mercedes, Bugatti, Ford...

Compitiendo a la luz de la luna

Las carreras de resistencia son una de las novedades del juego, pero su nombre hay que ponerlo en tela de juicio, pues duran en torno a diez minutos y no incluyen paradas en boxes ni ciclo día-noche. Aun así, es la disciplina más completa y realista de todas las que se incluyen en el juego:



NOCHE. La iluminación de los circuitos y la de los faros de los coches dan lugar a un efecto realmente cautivador, aunque no llega al nivel de *GT6*.



DESGASTE DE NEUMÁTICOS. Hay que pilotar con tiento, pues las ruedas se deterioran con las blocadas, algo que se refleja en cuatro indicadores.

HAY 22 CIRCUITOS, la mayoría de los cuales han sido recuperados de los dos anteriores *GRID* e incluso de la saga *Fórmula 1*, lo que explica, en parte, por qué el juego no se llama *GRID 3*. Pese al reciclaje, hay tres pistas inéditas: Mount Panorama, Mont Tremblant y el ficticio Autosport Raceway.





cia) da para más de 50 horas de diversión. A eso hay que añadir la presencia de un modo online en el que debemos adquirir nuestros propios coches, ya sean nuevos o de segunda mano. Hay desafíos y se pueden crear clubes.

Como es habitual en Codemasters, el motor gráfico EGO ofrece un rendimiento notable, con unas carreras de hasta dieciséis pilotos que van muy fluidas. Ahora bien, no hay lluvia y la cámara interior es paupérrima. A pesar de ello, el título respira pasión por el motor y es una gran despedida antes de dar el salto a la nueva generación. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El control** es excelente y las carreras nocturnas son una gran incorporación.

■ **El modo Trayectoria y el online** son larguísimos y dejan bastante libertad para que elijamos la competición.

Lo peor

■ **Se ve** que está hecho para aprovechar una última vez el bagaje fabricado para PS3-360.

■ **Faltan detalles** que son muy relevantes, como la lluvia o los boxes. La cámara interior es un emplasto sin texturas.

Alternativas

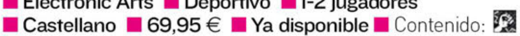
- **Gran Turismo 6** es el juego de carreras más completo.
- **Forza 4,** en Xbox 360, es más simulador que el nuevo título de Codemasters.
- Si tenéis Xbox One, el control de **Forza 5** es el mejor que se haya visto nunca.

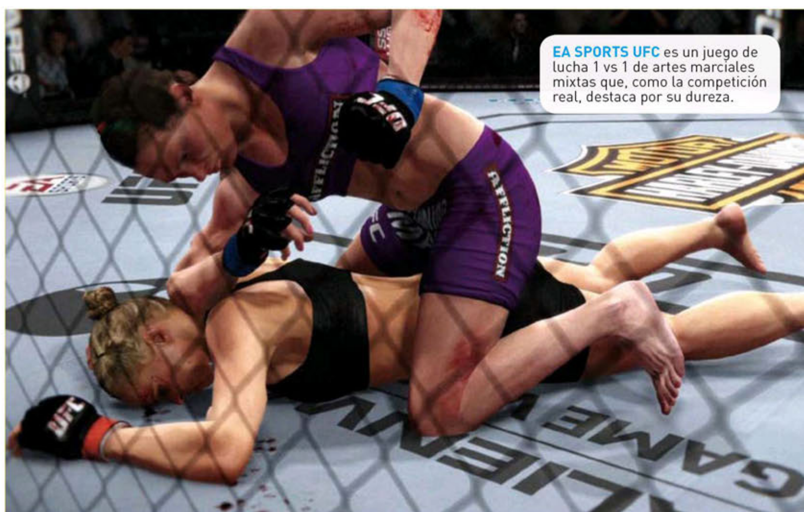
■ **GRÁFICOS** El motor EGO lo mueve todo con fluidez, pero detalles como el de la cámara del volante fallan con estrépito.	80
■ **SONIDO** Los sonidos de los motores son aceptables y hay un ingeniero que nos da información. La BSO casi no existe.	86
■ **DURACIÓN** Aunque el ritmo es algo irregular, el modo Trayectoria puede durar 50 horas y, además, hay modos online.	95
■ **DIVERSIÓN** El control lleva el sello de Codemasters, lo cual es una garantía. Se agradece la variedad de competiciones.	89
PUNTUACIÓN FINAL	**88**

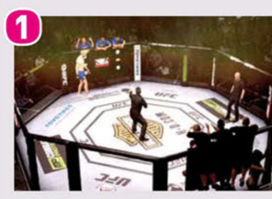
Valoración

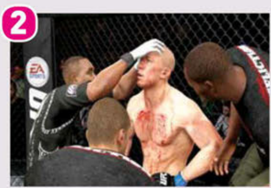
Codemasters se ha querido despedir de PS3 y Xbox 360 con un juego que recicla muchos de los contenidos que la compañía ha creado a lo largo del último lustro. No llega al nivel de *F1* o *Dirt*, pero a los amantes de las carreras les apasionará.





■ Electronic Arts ■ Deportivo ■ 1-2 jugadores ■ Castellano ■ 69,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:


EA SPORTS UFC es un juego de lucha 1 vs 1 de artes marciales mixtas que, como la competición real, destaca por su dureza.







ASIENTO VIP PARA LA PELEA

La recreación de todo lo que rodea a un combate de la UFC es, quizá, lo mejor del juego. Las entradas de los púgiles, las atenciones del equipo entre asaltos... y más.

1. ENTRADA. Todo está cuidado, desde las presentaciones del speaker, la intervención del árbitro, los controles pre-combate, las azafatas con los carteles de los rounds... No has visto antes un juego tan detallado.

2. ¡SANGRE! El desgaste de los púgiles se notará en sus rostros: cortes, magulladuras, sangre... que incluso salpicará el cuerpo del rival.

3. EL MODO CARRERA. Recrea diversas etapas de la competición, como nuestro paso por el show televisivo "The Ultimate Fighter" que se emite en EE.UU.

Cuando UFC es Us Falta Contundencia

EA SPORTS UFC

Las artes marciales mixtas están de doble estreno: saltan al octógono de la next gen y lo hacen de la mano de EA...





Jon "Bones"

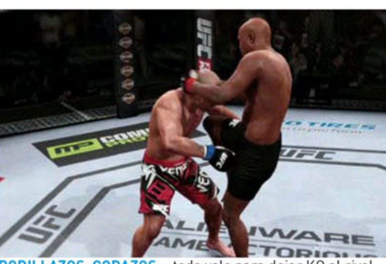
Es uno de los púgiles de portada, y uno de los 100 disponibles. Están todas las categorías de peso, de pesado a gallo (femenino incluido).

■ **MÁS DE 100 PÚGILES REALES SE DAN CITA** en el debut de EA con la licencia UFC, la competición más popular dentro de las artes marciales mixtas. Un debut que deja sensaciones agridulces, pese a recrear este fenómeno como ningún juego antes lo había conseguido.

Si empezamos por lo bueno, *UFC* recrea el ambiente de los combates y la anatomía de los púgiles como nunca antes habías visto... pero el resto está a un nivel inferior. El control peca de algo limitado, con mecánicas que ni el propio juego explica bien, como todo lo relativo a que ocurren en el suelo (que son una especie de juego del gato y el ratón). Recurre a un sistema más o menos similar al visto en los *UFC* de THQ, con los 4 botones frontales para los ataques, el stick derecho para los cierres y buscar posiciones en el suelo, etc. Las diferencias entre luchadores se limitan a algunas stats para, por ejemplo, someter al rival más rápido en el suelo, pero no hay grandes diferencias ni en sus golpes ni en la forma de ejecutarlos (son un poco planos). Pero lo peor es que las colisiones y la física no transmite la dureza de los golpes, pese a haber sangre y KOs.

➔ **LOS MODOS DE JUEGO, POR SU PARTE,** adolecen de algo parecido: apenas hay profundidad. Ofrece combates rápidos, online (partidas libres, igualadas y torneos), un modo desafío con 90 pruebas para aprender a domi-

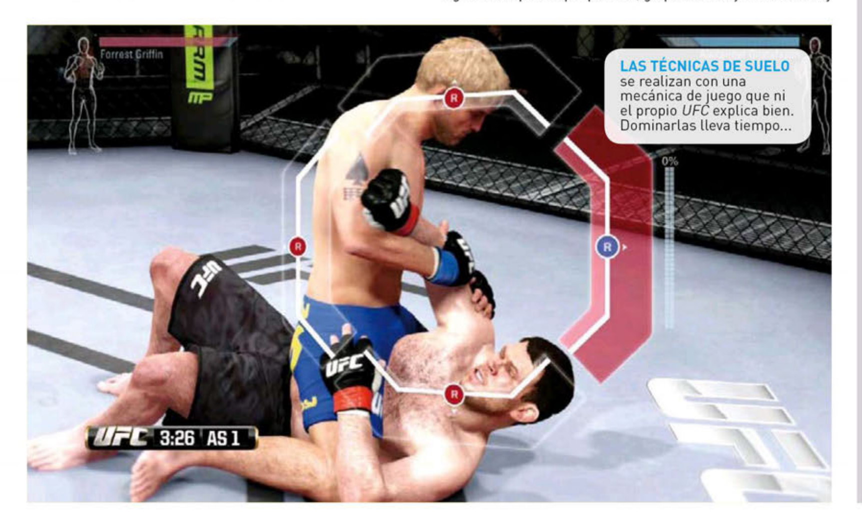




RODILLAZOS, CODAZOS... todo vale para dejar KO al rival. Eso sí, por desgracia el catálogo de golpes es algo limitado.



LA CONTUNDENCIA de los golpes es algo que tampoco está logrado: zarpazos que patinan, golpes lentos y recortados...



LAS TÉCNICAS DE SUELO se realizan con una mecánica de juego que ni el propio *UFC* explica bien. Dominarlas lleva tiempo...

Crea tu propia bestia de la UFC

UFC cuenta con un editor de personajes (en plan serio, no esperes transexuales con maquillaje), en el que podemos elegir aspecto. golpes, protector... Además, incluso podemos crear tres estrategias para cambiarlas según el combate, activando habilidades como causar más daño con puños, etc.



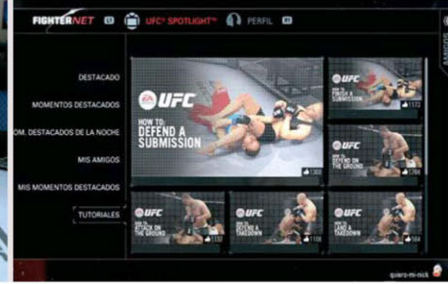
EL EDITOR no ofrece opciones locas, y está más o menos todo lo necesario, desde la apariencia a elegir los golpes o distribución de puntos por área.



TÁCTICA. Podemos crear tres estrategias, para cambiarlas en los combates. Son como las clases de los shooters, potenciando ciertas habilidades.

OPCIONES PARA TODOS. *UFC* cuenta con modos y opciones curiosos. En Retos (izquierda) debemos superar 90 pruebas de entrenamiento para dominar el control, mientras que Spotlight (derecha) muestra repeticiones de combates, tutoriales e incluso vídeos de UFC.





nar el control o un modo carrera excesivamente lineal que solo nos deja elegir cómo asignar nuevos golpes y puntos de mejora a nuestro luchador cuando sube de nivel.

Tiene ideas interesantes, como Fighternet (para ver los logros de nuestros amigos) o Spotlight, que muestra las repeticiones de los mejores combates online, tutoriales... Aún con todo, *UFC* gustará a la mayoría de los fans de este deporte, pero necesita mejorar de cara a futuras ediciones. La parte técnica ya la tienen (pese a no ir ni a 1080p ni 60 fps), solo les falta "engordarlo" con opciones. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La recreación** tanto de púgiles como del ambiente que rodea a los combates.
- **El plantel** de luchadores, con más de 100 para elegir. Hay promesas recientes y mitos que aún perviven...

Lo peor

- **Poca "chicha"** tanto en control como en los modos de juego. Es "simplón"...
- **El modo carrera** es excesivamente lineal y el jugador apenas interviene, solo para mejorar al púgil.

Alternativas

- ***Undisputed 3,*** el último *UFC* de THQ, resulta más completo en todos los sentidos... pero solo está en PS3 y Xbox 360.
- **La lucha en la next gen** solo ofrece otra alternativa: Injustice. Con superhéroes y el sabor de *Mortal Kombat.*

GRÁFICOS Muy vistosos gracias al motor Ignite, aunque algunas animaciones y transiciones cantan, no va a 60 fps...	79
SONIDO BSO ecléctica con temas licenciados de todo tipo, gran sonido ambiente y comentaristas en inglés.	80
DURACIÓN Los modos son bastante planos y limitados, incluido el modo carrera, en el que apenas hay decisiones.	70
DIVERSIÓN De primeras engancha, pero pronto se vuelve limitado y algo repetitivo. Algunas técnicas son confusas.	73
PUNTUACIÓN FINAL	**74**

Valoración

Si eres un ultrafan de la UFC, vas a disfrutar con la recreación de este deporte... pero se nota que aún tiene mucho camino por delante para ser la experiencia definitiva, tanto en control como en opciones. Un notable comienzo, pero mejorable.

OTROS LANZAMIENTOS EN HOBBYCONSOLAS.com

Estas y otras novedades os esperan en nuestra web. Consultadlas directamente con el código QR.





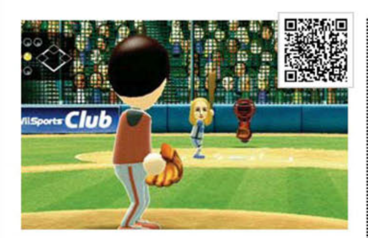




PS4-PS3-360-PC-Vita | MOTOGP 14

EL JUEGO OFICIAL DEL MUNDIAL DE MOTOCICLISMO llega en mejor forma que nunca. Milestone Studios ha aprendido de los errores del año pasado y ha logrado un título que satisfará a cualquiera que sea fan de pasar las mañanas de domingo viendo a Marc Márquez, Dani Pedrosa, Jorge Lorenzo, Valentino Rossi y compañía. La licencia no sólo incluye los pilotos de MotoGP, Moto2 y Moto3 de la temporada 2014, sino que también se han incorporado los de MotoGP de 2013 y una selección de leyendas de la era de los 500cc, con mitos como Doohan, Schwantz o Rainey. El control, muy configurable entre arcade y simulación, es una delicia, y varía sobremanera según la potencia de la moto. Además, se ha incluido un modo Contrarreloj para pilotar el coche de seguridad.

Valoración Desprende pasión por las dos ruedas, con un gran control y una licencia que rescata incluso a pilotos de los años 90. **85**



Wii U | WII SPORTS CLUB

EL JUEGO MÁS VENDIDO DE TODA LA HISTORIA llega a Wii U en alta definición y en versión física. Incluye tenis, golf, béisbol, bolos y boxeo, con unos controles que responden muy bien y, por primera vez, multijugador online.

Valoración Entretenido y accesible, pero no es tan completo como *Sports Resort*, la secuela que salió en Wii. **70**



3DS | POKÉMON ART ACADEMY

UN CURSO DE PINTURA encantador y muy colorido, aunque no supone ningún reto para los más expertos. Aprovecha el encanto de la saga *Pokémon* para inspirar creatividad y perseverancia.

Valoración Une con éxito las sagas *Art Academy* y *Pokémon*. Una buena herramienta para los más jóvenes. **82**



PS4-One-Wii U-PS3-360-PC | TRANSFORMERS RISE OF...

APROVECHANDO LA NUEVA PELÍCULA de Michael Bay, se ha lanzado un nuevo videojuego sobre las batallas entre Autobots y Decepticons, pero los fallos hacen que la experiencia sea flojísima.

Valoración El colmo del "pasilleo" de acción sin sentido, con mecánicas que resultan realmente incómodas. **45**



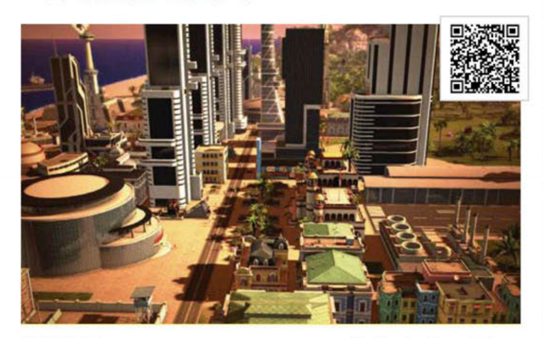


PS3-Wii U-Vita-3DS | ONE PIECE U. WORLD RED

EL MANGANIME DE EICHIIRO ODA regresa al mundo de los videojuegos con una historia inédita que combina exploración y acción con toques roleros. La tripulación del Sombrero de Paja debe enfrentarse a un nuevo enemigo, el Conde Rojo, con Luffy como gran protagonista, después de que sus compañeros sean secuestrados al poco de comenzar la aventura. Está muy destinado a los fans del manganime, por lo que los "inexpertos" en la saga seguramente no encuentren un gran interés en su lenta historia.

Valoración Los fans más acérrimos de la obra de Eichiiro Oda disfrutarán de su mezcla de exploración, combates y rol. **80**

PC | TROPICO 5



KALYPSO nos trae una nueva entrega de su famoso simulador sociopolítico, en el que nos convertimos en el mandamás de una isla caribeña, tratando de perpetuar una dinastía a lo largo de los años, empezando desde el período colonial. Las posibilidades para legislar son ingentes, y la factura técnica da la talla con creces. Presenta un enfoque muy distinto al de los típicos simuladores urbanos.

Valoración Su inconfundible sello personal y la diversión que da lo convierten en una gran alternativa a *Civilization* o *Sim City*. **85**

3DS | INAZUMA ELEVEN GO: LUZ-SOMBRA



LA MEZCLA DE FÚTBOL Y ROL de Level-5 inicia su segunda trilogía, con la primera entrega hecha expresamente para 3DS (*Inazuma Eleven 3* salió para DS originalmente). Cuenta con muchos elementos familiares, pero, a la vez, todo se nota fresco y diferente, con nuevos protagonistas, nuevas mecánicas, nuevas técnicas y un apartado visual más trabajado. Su mayor fallo es la ausencia de modo online.

Valoración El verdadero debut de la saga en 3DS ha logrado lo que se esperaba de él: renovar ideas y darles un tono fresco. **89**



PS3-Vita | ATELIER RORONA PLUS

LA VERSIÓN DEFINITIVA DE ATELIER RORONA llega a PS3 en formato físico y a PS Vita en digital, con nuevos modelados y más retos que cumplir. Tarda mucho en despegar y persisten los errores gráficos.

Valoración Los seguidores del rol tienen una oportunidad de oro, pero terminarlo precisa mucha paciencia. **70**



3DS-Vita | FARMING SIMULATOR 14

EL FAMOSO SIMULADOR DE GRANJAS llega a 3DS y PS Vita en su última edición. Como siempre, debemos hacernos cargo de una granja y expandirla, vendiendo alimentos y adquiriendo nuevos bancales.

Valoración Tiene muchas opciones y es realista, pero sólo es apto para los más amantes de la simulación. **62**



3DS | YU-GI-OH! ZEXAL...

LOS DUELOS DE CARTAS de *Yu-Gi-Oh!* vuelven a la acción en este título, que, por desgracia, ha sufrido numerosos recortes respecto a la versión japonesa, como que sólo podamos elegir a doce de los cuarenta personajes originales. Rezuma dejadez.

Valoración No aporta nada a la saga, la ausencia de multi pesa y el recorte de contenidos es inexcusable. **55**

VALIANT HEARTS es una aventura en 2D en la que 4 personajes tratan de sobrevivir a los horrores de la I Guerra Mundial a base de puzles, sigilo y distintos minijuegos.





CADA PERSONAJE TIENE HABILIDADES PROPIAS y según el nivel pueden ir acompañados o no por el perro Walt, que es una pieza clave tanto para resolver ciertos puzles como para atravesar con garantías algunas secciones de sigilo.

PS4-PS3-XO-360-PC | 16 | ■ Aventura ■ Ubisoft ■ 1 jugador ■ Castellano (textos y voces) ■ 14,99 €

VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR

Ubisoft muestra el horror de la Gran Guerra en una aventura que combina puzzles y sigilo con un precioso apartado visual.

■ **CUATRO PERSONAJES** se ven sorprendidos por el estallido de la Primera Guerra Mundial. Sus principales batallas sirven de marco para una aventura coral estructurada en 4 actos con 7 misiones en cada uno. Según el nivel, manejaremos a Emile (un granjero francés), Freddie (un voluntario norteamericano que viene a luchar a Europa), Anna (una estudiante belga) y Karl (el yerno de Emile). Bajo un desarrollo en 2D, los niveles mezclan puzles, sigilo y minijuegos, dando lugar a una aventura bien hilvanada que atrapa de principio a fin y que está pensada para todos los públicos, ya que es difícil quedarse atascado. Por este motivo, en unas 8 horas podrás terminarlo sin problemas y encontrar sus 100 coleccionables es la única razón para rejugarlo. Es la única pega de un juego estéticamente precioso que utiliza el motor UbiArt Framework, el mismo de los dos últimos *Rayman* y de *Child of Light*. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	88
■ SONIDO	92
■ DURACIÓN	79
■ DIVERSIÓN	89

Valoración Una aventura preciosa en estética y en historia, que te tocará la fibra sensible y que es apta para todos los públicos. Eso sí, se acaba pronto.

PUNTUACIÓN FINAL 86



Xbox 360 | LOTE DE JUEGOS DE BANJO

3 ■ Plataformas ■ Rare ■ 1 jugador ■ Inglés ■ 14,99 €

LOS DOS CLÁSICOS DE NINTENDO 64 se lanzaron en su momento como juegos descargables para Xbox 360 y ahora se han recopilado en un pack "ofertoso" para que los disfrutemos del tirón y por menos precio en Xbox 360. No hay novedades relevantes más allá de un pequeño lavado gráfico respecto a lo que vimos en N64, pero su planteamiento abierto y sencillote puede atraer a una nueva generación de jugadores. Conseguir todos los coleccionables lleva su tiempo...



Valoración Se nota el paso del tiempo en gráficos y mecánica, pero siguen siendo unos divertidos plataformas. **83**

PS4-One-360-Wii U | GUACAMELEE! SUPER T.C.E.

12 ■ Acción ■ DrinkBox Studios ■ 1 ó 2 jugadores ■ Castellano ■ 14,99 €

LLEGA UNA VERSIÓN MEJORADA del simpático *Guacamelee!* (lanzado hace cosa de un año) que, añade el DLC que se lanzó en su momento, el modo Intenso (podemos acumular energía para alanzar un ataque devastador), dos niveles más o disfraces extra para Juan y Tostada. ¡Algunos añaden dificultad al desarrollo! El planteamiento es el mismo que en el original: un "metroidvania" cargado de humor y referencias tanto a otros videojuegos como al folklore mexicano.



Valoración Muy divertido y original, aunque si jugaste a la primera aventura quizá no te compense volver a pagar. **89**

Wii U | ZELDA: THE MINISH CAP

12 ■ Aventura ■ Nintendo/Flagship ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 6,99 €

LINK HA DE ALIARSE CON EL GORRO EZERO para superar una enorme aventura en la que el principal cambio está en que... ¡podemos hacernos pequeñitos! El título original de GBA jugaba mucho con los cambios de tamaño y con la Espada Cuádruple, que nos permite crear 3 clones nuestros (algo que más tarde se explotaría en *Four Swords*). La mecánica mola, pero también unos gráficos "cartoon" que siguen funcionando en la pantalla del Gamepad. Eso sí, el juego es un pelín corto.

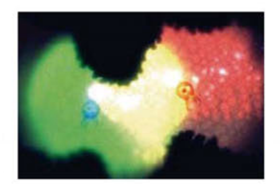


Valoración Una aventura estupendamente diseñada y dotada de unos gráficos que siguen siendo encantadores. **92**

Wii U | ABYSS

3 ■ Aventura ■ EnjoyUp ■ 1 ó 2 jugadores ■ Castellano ■ 2 €

EL ORIGINAL DE DSi WARE regresa con gráficos mejorados y más modos de juego. Nuestro objetivo es mover al robot Nep2no por unas laberínticas grutas submarinas para encontrar las piedras Gaia. El control es muy sencillo: hay que girar el stick para apuntar en una dirección y pulsar cualquier botón para impulsar el robot. Solo podemos chocar una vez antes de ser destruidos, así que hay que tener mucho "toque" con el impulso. Hay 12 misiones y modos extra, como el Dark (más difícil) o el Arcade (superarlo todo contra reloj). Hay un multijugador: uno juega en la TV y otro en el Gamepad.

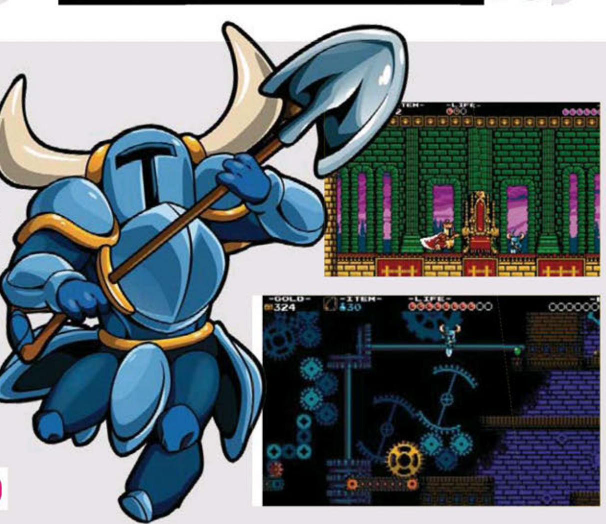


Valoración Buena mecánica para una aventura breve (se queda algo corto), pero intensa. Su atmósfera relaja. **70**

Wii U/3DS/PC
SHOVEL KNIGHT

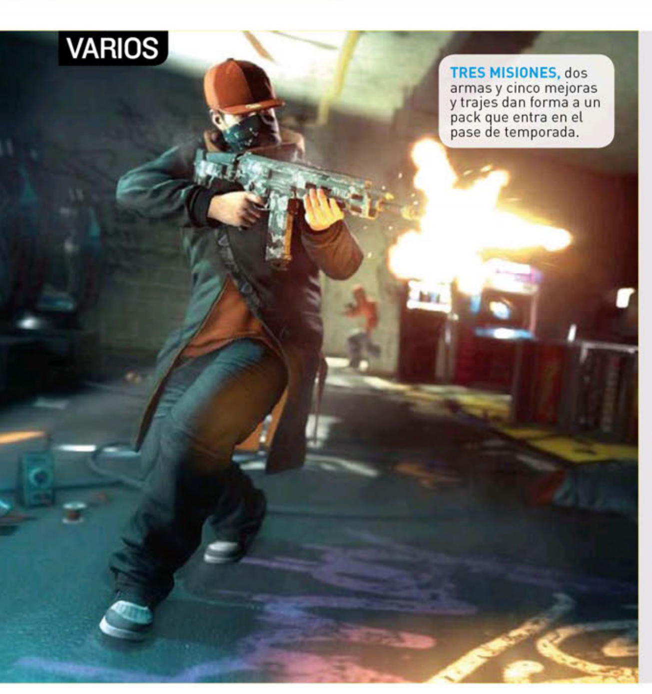
12 ■ Aventura ■ Yacht Club ■ 1 jugador ■ Inglés ■ 14,99 €

UN VALEROSO CABALLERO ha de abortar los planes de unos malvados hechiceros armado... con una pala. Gracias a esta singular podrá superar unas 8 horas de juego al más puro estilo 8 bits (originalmente, se pretendía lanzar el juego en NES), con saltos, secretos en los escenarios y jefes finales. También podremos mejorar nuestra pala o incluso conseguir algún arma secundaria extra. La versión Wii U incluye la opción de mandar mensajes por Miiverse, mientras que la 3DS tiene un modo competitivo "asíncrono". En cualquier caso, todas las versiones hacen gala de una jugabilidad clásica pulidísima, que encantará a los que vivieron la época "ven al mogollón, ven a la Nintendo".



Valoración Precioso, divertido y atemporal, aunque un poco más de dificultad no le habría venido mal. **90**

VARIOS



TRES MISIONES, dos armas y cinco mejoras y trajes dan forma a un pack que entra en el pase de temporada.

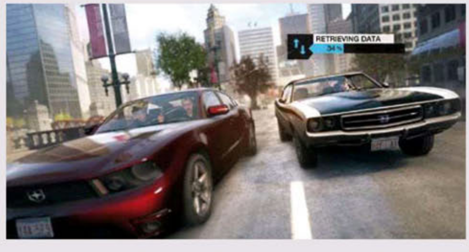
WATCH DOGS

PS3-360-PS4-One-PC | 6,99 € - 108 KB

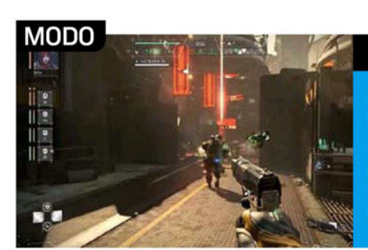
Acceso Garantizado

EL RIESGO ASUMIDO por Ubisoft con este descargable es mínimo, ya que "acopla" varios elementos en un pack muy típico. Las armas no aportan mucho y las mejoras (como conseguir más dinero en los cajeros o tener otra batería para el móvil) son simplemente correctas, aunque lo que debería haber dado más de sí son las misiones. Quitando la denominada Palacio, las otras dos son flojitas y en total tardaremos poco más de dos horas en completarlas. *Watch Dogs* puede llegar más lejos en este aspecto y estamos seguros que lo hará con próximos contenidos, pero este se ha quedado a medio camino (y su precio también).

VALORACIÓN ★★☆☆☆



MODO



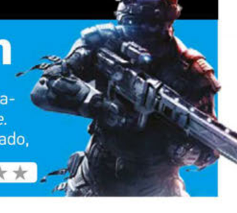
KILLZONE SHADOW FALL

PlayStation 4 9,99 € - 5 GB

Interceptación

CUATRO MAPAS y otras tantas clases de personaje dan forma al "carete" modo cooperativo que ha llegado a la actual entrega de *Killzone*. Resulta algo repetitivo y poco original ya que es un modo horda retocado, pero jugar a cuatro acaba siendo divertido.

VALORACIÓN ★★★☆☆



PILOTOS



MOTOGP 14

PS3-360-PS4-Vita-PC | Gratis - 466 MB

Moto2 y Moto3

TAL Y COMO HA OCURRIDO en ocasiones anteriores, las parrillas actualizadas de las categorías inferiores a MotoGP llegan después del lanzamiento del juego. Es un fastidio si se carece de conexión para descargarlas pero, para el que pueda hacerlo, es la mejor manera de disfrutar (gratuitamente) del título al completo.

VALORACIÓN ★★★★☆

VARIOS



SOUL SACRIFICE DELTA

PS Vita | Gratis

Gigas

SIGUE EL BUEN HACER de Sony con esta franquicia al preparar contenido gratuito para la revisión de *Soul Sacrifice*. Un llamativo enemigo, tres misiones y dos trajes son las novedades que se incorporan, unos añadidos no espectaculares pero sí de agradecer al llegar sin coste y de una manera bastante regular.

VALORACIÓN ★★★★☆

COCHES



FORZA MOTORSPORT 5

Xbox One | 9,99 €

Hot Wheels

UN NUEVO PAQUETE de coches está disponible para la quinta entrega de *Forza*. Vehículos como el exclusivísimo Lamborghini Veneno, la Ford F-100 de 1956 o la GMC Vandura G-1500 (la "fregoneta" de El Equipo A) vienen en él y lo hacen muy atractivo, si bien el coste es demasiado elevado en proporción al contenido.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

MODOS



RESOGUN

PlayStation 4 | 4,99 €

Heroes

UNO DE LOS MEJORES títulos para PS4 acaba de abrazar dos modos de juego: Demolición consiste en usar bolas de energía para destruir enemigos en una experiencia difícil y original, y Supervivencia sólo nos da una vida en algo parecido a un modo horda espacial. Divertido, recomendable y a un precio muy decente.

VALORACIÓN ★★★★☆

DEMOS



NARUTO SHIPPUDEN: U.N.S.R.

Aunque no llegue a las nuevas consolas, los fans de Naruto tendrán su próximo título en PS3, 360 y PC. La demo ya está disponible (excepto para ordenador), cuenta con cuatro personajes y es posible sacar algunas claves de lo que puede ser el juego final: los combates resultan dinámicos, es fácil "stunear" y el daño se ha visto algo reducido.

TRIALS FUSION

El juego de habilidad al manillar lleva ya tres meses en el mercado, pero ante la escasez de demos para PS4 y One os recordamos que tiene versión de prueba para apreciar su propuesta de "arcade habilidoso" durante un cuarto de hora.



VALIANT HEARTS

Unos diez minutos es lo que dura la versión de prueba de este original y sentimental título. Está disponible para las cuatro consolas de sobremesa que suman Microsoft y Sony y vemos que es un juego sobre la guerra, pero no de guerra.

MULTIMEDIA



COD: ADVANCED WARFARE

El goteo de videos de los lanzamientos para final de año es incesante. El juego de Activision ya lleva algunos, como este en el que se nos describe la implementación de nueva tecnología en la guerra.



KINGDOM HEARTS HD 2.5 REMIX

Esta remasterización llegará a las tiendas en pocos meses y ya hemos tenido ocasión de ver cómo se va desarrollando. Ahora, su último tráiler nos permite compararla con los originales.



GRID AUTOSPORT

La tercera entrega de esta franquicia (descendiente de *TOCA*) ya está entre nosotros y su tráiler de lanzamiento "ataca" a la fibra sensible de los fans del motor con coches de ensueño para pilotar.



BATTLEFIELD HARDLINE

El camino alternativo que ha tomado la franquicia de EA sigue mostrando videos de los puntos fuertes de su jugabilidad, centrada en el modo multiplayer y en una clase de acción muy caótica.

NOTICIAS

UN DLC INFAME

El prometido descargable para *inFamous: Second Son* estará disponible el 27 de agosto, se llamará First Light y tendrá como protagonista a Fetch. Lo peculiar es que será una expansión independiente, por lo que no necesitaremos el juego original aunque sí recibiremos algunos extras (no anunciados todavía) por tenerlo.



EXCLUSIVOS... O NO

El Espantapájaros será el protagonista del DLC que recibirá la versión para PS4 de *Batman: Arkham Knight*, un contenido que no tiene visos de aparecer en otras plataformas. De lo que sí hay más dudas es de que ocurra lo mismo con el pack descargable de *Destiny* que aparentemente sólo aparecería en las dos consolas de Sony, ya que hay rumores que lo sitúan en todos los sistemas a finales de 2015.

PRÓXIMAMENTE

La gente de Respawn Entertainment ha confirmado que durante los meses de septiembre y diciembre llegarán los dos descargables de pago que restan a *Titanfall*, siendo Frontier el primero de ellos en aparecer. Lo que sí seguirán surgiendo son las clásicas actualizaciones y parches de mejora, además de algún modo de juego extra.

¿DLC PARA Wii U?

Bayonetta 2 no recibirá ningún tipo de contenido, ya que Platinum Games dice tener material para "juego y medio". Y por otro lado, *Mario Kart 8* tendrá también en Europa el Mercedes que iba a ser exclusivo para Japón.

La web del mes



UN GTA PATRIO

http://youtu.be/YThkirVXzoU
Un pequeño grupo que se hace llamar Zapruder Pictures ha lanzado su versión del primer tráiler que se publicó de *GTA V*. Lo han replicado en la ciudad de Madrid, y la verdad es que les ha quedado bastante bien. ¿Para cuándo una "Soria Edition"?



TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:
- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

VUESTROS FAVORITOS



Pos.	Juego	Plataformas	Posición anterior	Meses en lista
1	Mario Kart 8	Wii U	→ 1	2
2	Watch Dogs	PS4 - One - PS3 - 360 - PC	↑ 3	2
3	GTA V	PS3 - Xbox 360	↑ 10	3
4	Tomb Raider	PS4 - One - PS3 - 360 - PC	↑ 7	3
5	Wolfenstein: The New Order	PS4 - One - PS3 - 360 - PC	↑ 6	2
6	Titanfall	Xbox One - Xbox 360 - PC	↑ 8	4
7	Bioshock Infinite	PS3 - Xbox 360 - PC	R -	1
8	FIFA 14	PS4 - One - PS3 - 360 - PC	R -	1
9	InFamous Second Son	PS4	R -	1
10	Call of Duty Ghosts	PS4 - One - PS3 - 360 - PC	R -	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA   R: REENTRADA EN LISTA

LOS MÁS ESPERADOS



1 Uncharted 4: A Thief's End
PS4
Nathan Drake se dejó ver en el E3, con un tráiler cuyo nivel gráfico da cuenta de lo que se puede lograr con PS4.
FECHA: 2015-2016



2 MGS V: The Phantom Pain
PS4 - One - PS3 - 360
Hideo Kojima sigue sin dar pistas de cuándo saldrá, pero va mostrando cositas de la odisea que vivirá Big Boss.
FECHA: 2015



3 The Witcher 3: Wild Hunt
PS4 - Xbox One - PC
Geralt de Rivia tiene muchas papeletas para ser uno de los primeros que expriman al máximo la nueva generación.
FECHA: 24 DE FEBRERO



4 Assassin's Creed Unity
PS4 - Xbox One - PC
El credo nos llevará hasta la revolución francesa, con un modo campaña que incluirá cooperativo por primera vez.
FECHA: 28 DE OCTUBRE



5 The Evil Within
PS4 - One - PS3 - 360 - PC
Shinji Mikami volverá a sacar nuestros demonios interiores con un título que promete recuperar la esencia de juegos como *Resident Evil 4*.
FECHA: 24 DE OCTUBRE

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... MARIO KART 8

La valoración de Hobby Consolas (nº 275) fue de 91.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





Dos décadas de encanto
Daniel Pacheco

"Casi un cuarto de siglo después, la saga, lejos de perder fuerza, aún mejora: gráficos maravillosos, una banda sonora sublime, posibilidades sociales...".

NOTA 99



El mejor juego de la saga
Alejandro Borrego

"El apartado técnico es sublime y, artísticamente, es una preciosidad, algo que se extiende a la banda sonora. A nivel jugable, ofrece lo habitual".

NOTA 95

LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA **Hobby Consolas**	REVISTA LÍDER EN JAPÓN **Famitsu**	WEB LÍDER EN REINO UNIDO **IGN**	REVISTA LÍDER EN EE.UU. **Game Informer**	WEB LÍDER EN EE.UU. **Gamespot**	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO **Edge**
1	**Mario Kart 8** Wii U	89	91/100 "El multijugador más mágico y especial ha regresado"	37/40 No disponible	9/10 "Equilibra su fórmula con la antigravedad y nuevos objetos"	9,25/10 "Es pura diversión y se sitúa entre los mejores de la saga"	8/10 "Nintendo ha hecho un trabajo admirable con esta entrega"	9/10 "Una poderosa muestra de la filosofía de diseño de Nintendo"
2	**Ultra Street Fighter IV** PS3 - Xbox 360	88	88/100 "El más completo de la saga, pensado para perfeccionistas"	-/40 No disponible	9/10 "La mejor versión del icono de la lucha de esta generación"	9/10 "Se mantiene en lo más alto de la jerarquía de la lucha"	8/10 "Una expansión que hace aún mejor a un gran juego"	9/10 "Es imposible no admirar la elegancia que tiene el juego"
3	**Shovel Knight** Wii U - 3DS - PC	84	90/100 "Es soberbio, todo un homenaje andante a la era de NES"	-/40 No disponible	9/10 "Su glorioso estilo de la vieja escuela es de lo mejor de 2014"	8,75/10 "Coge cosas de NES y les añade una pizca de *Dark Souls*"	7/10 "Algunas ideas funcionan siempre, al margen de la época"	-/10 No disponible
4	**Watch Dogs** PS4 - Xbox One - PS3 - Xbox 360 - PC	84	85/100 "Largo y bien ambientado, pero los gráficos no destacan"	36/40 No disponible	8,4/10 "Un gran sandbox, con algunos hackeos memorables"	8,5/10 "Es un sólido debut para una saga nueva que promete mucho"	8/10 "Un rico y desenfrenado sandbox, pero algo inconsistente"	8/10 "Nunca se había podido hacer tanto con un solo botón"
5	**Wolfenstein: The New Order** PS4 - Xbox One - PS3 - Xbox 360 - PC	82	90/100 "Un regreso digno de la saga que inauguró el género del FPS"	-/40 No disponible	7,8/10 "Ofrece una historia alternativa que resulta interesante"	8/10 "Un nuevo orden que no olvida sus mecánicas clásicas"	8/10 "Sus mecánicas de la vieja escuela son un soplo de aire fresco"	8/10 "Mirando al pasado, le ha dado un nuevo futuro a la saga"
6	**Trópico 5** PC	81	88/100 "Representa bien el espíritu bananero de algunos regímenes"	-/40 No disponible	7,2/10 "Tiene nuevas ideas, pero no invita a jugar por mucho tiempo"	8,5/10 "Un creador de ciudades accesible, divertido y fresco"	8/10 "Está muy equilibrado y es apto para cualquier fan del género"	-/10 No disponible
7	**GRID Autosport** PS3 - Xbox 360 - PC	80	88/100 "Codemasters ha sabido echar mano de su fondo de armario"	-/40 No disponible	8,3/10 "El espíritu de *TOCA Touring Car* ha regresado por fin"	7,75/10 "Intenta volver a las raíces, pero ha perdido su razón de ser"	6/10 "Una buena opción, pero pierde cuando se profundiza en ella"	9/10 "Sin lujos, Codemasters ha logrado un gran título de coches"
8	**Valiant Hearts: The Great War** PS4 - Xbox One - PS3 - Xbox 360 - PC	78	86/100 "Un juego de puzles bien hilado que engancha sin remisión"	-/40 No disponible	7,7/10 "No es muy desafiante, pero es una experiencia bellísima"	7/10 "Una visión de la guerra que rara vez se ve en un juego"	8/10 "Un gran juego que se mueve entre la alegría y la tragedia"	-/10 No disponible
9	**Sniper Elite III** PS4 - Xbox One - PS3 - Xbox 360 - PC	70	81/100 "Un juego bélico distinto, más pausado de lo habitual"	-/40 No disponible	8,2/10 "Brilla en su aproximación abierta hacia la infiltración"	6,5/10 "El estudio Rebellion ha errado el tiro con este nuevo shooter"	-/10 No disponible	5/10 "Rebellion ha firmado un juego lleno de contradicciones"
10	**EA Sports UFC** PS4 - Xbox One	68	74/100 "Soberbio en lo visual, más mejorable en lo jugable"	-/40 No disponible	6,8/10 "Visualmente genial, pero falla en recrear lo mejor de las MMA"	8/10 "Su ritmo metódico gustará a los fans de las artes marciales"	5/10 "Los gráficos son buenos, pero el control flaquea mucho"	-/10 No disponible

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.

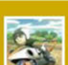


Se lleva la copa de oro

César Hermosín

"La veteranía es un grado. Sus personajes, sus circuitos, el control, su colorido y sus objetos son un festival como sólo Nintendo sabe llevar a cabo".

NOTA 95



Wii U toma posición

Mario M. Ponte

"Es el mejor juego de Wii U. La jugabilidad y los gráficos son un espectáculo que da para años de diversión. Es la mejor entrega de toda la saga."

NOTA 95



La diversión es infinita

Andrés Macho

"Mario y compañía han sabido modernizarse, con un suculento online que permite grabar los mejores momentos y unos gráficos de auténtico ensueño."

NOTA 93



Un amargo "déjà vu"

Manu Magia

"Aunque entra por los ojos, las novedades no son suficientes. Pese a ello, es un juego que puede enganchar, sobre todo a quien no haya jugado a la saga".

NOTA 86

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por formatos y los favoritos de la redacción

! NUEVO

PLAYSTATION 4



El juego del mes

INFAMOUS SECOND SON

La aventura de Sucker Punch acaba de recibir un nuevo contenido descargable.

Impresscindibles

1	NBA 2K14	90	69,95 €	6	Rayman Legends	87	39,95 €
2	Wolfenstein: New Order	90	69,95 €	7	Need for Speed Rivals	86	71,95 €
3	Thief	90	69,95 €	8	Watch Dogs	85	69,95 €
4	Tomb Raider	87	59,95 €	9	Infamous Second Son	84	69,95 €
5	Battlefield 4	87	69,95 €	10	Killzone Shadow Fall	83	39,95 €

XBOX ONE



El juego del mes

EA SPORTS UFC

Las artes marciales mixtas vuelven a estar de moda, gracias a un título que destaca en su apartado visual.

Impresscindibles

1	Titanfall	92	69,95 €	6	Tomb Raider	87	59,95 €
2	NBA 2K14	90	69,95 €	7	Battlefield 4	87	69,95 €
3	Wolfenstein: New Order	90	69,95 €	8	Rayman Legends	87	39,95 €
4	Thief	90	69,95 €	9	Need for Speed Rivals	86	71,95 €
5	Forza Motorsport 5	88	39,95 €	10	Watch Dogs	85	69,95 €

PLAYSTATION 3



El juego del mes

GRID AUTOSPORT

Codemasters vuelve a la carga con un título que combina cinco de las mejores disciplinas del mundo del motor.

Impresscindibles

1	GTA V	99	59,95 €	6	The Last of Us	95	69,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €	7	Bioshock Infinite	95	19,95 €
3	Uncharted 3	96	19,95 €	8	Castlevania Lords of S. 2	95	49,95 €
4	Red Dead Redemption	96	19,95 €	9	Gran Turismo 5	95	19,95 €
5	Metal Gear Solid 4	96	19,95 €	10	Super Street Fighter IV	95	16,95 €

XBOX 360



El juego del mes

RED DEAD REDEMPTION

La aventura de John Marston en el salvaje Oeste es una de las joyas de PS3 y 360.

Impresscindibles

1	GTA V	99	59,95 €	6	Super Street Fighter IV	95	24,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €	7	CoD Modern Warfare 3	95	29,95 €
3	Red Dead Redemption	96	19,95 €	8	Gears of War 3	94	19,95 €
4	Bioshock Infinite	96	19,95 €	9	Halo 4	94	29,95 €
5	Castlevania LOS. 2	95	49,95 €	10	Forza Motorsport 4	94	19,95 €

3DS





El juego del mes

ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

El último juego de Link es una buena forma de amenizar la espera hasta el de Wii U.

Impresscindibles

1	Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €	6	Fire Emblem Awakening	93	44,95 €
2	Pokémon X / Y	94	44,95 €	7	Animal Crossing N. Leaf	93	39,95 €
3	Zelda: A Link Between...	94	44,95 €	8	Castlevania Mirror of Fate	93	47,95 €
4	Resident Evil Revelations	93	44,95 €	9	Monster Hunter 3 Ultim.	93	19,95 €
5	Super Mario 3D Land	93	44,95 €	10	Layton vs P. Wright	92	44,95 €

PS VITA

El juego del mes

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO

Pese a ser uno de los títulos de lanzamiento, el juego de Drake es de lo mejor que hay en Vita.

Impresscindibles

1	Metal Gear Solid HD Col.	93	29,95 €	6	Uncharted: El Abismo...	91	29,95 €
2	Street Fighter X Tekken	93	49,95 €	7	Little Big Planet	90	19,95 €
3	Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €	8	Virtua Tennis 4	90	29,95 €
4	Dragon's Crown	92	39,95 €	9	Need for Speed Most W.	90	39,95 €
5	A. Creed III Liberation	91	29,95 €	10	Killzone Mercenary	90	39,95 €

Wii U



El juego del mes

ONE PIECE UNLIM. WORLD RED

Luffy y la tripulación del Sombrero de Paja han vuelto a la acción con la llegada del verano.

Impresscindibles

1	Donkey Kong Country TF	93	47,95 €	6	New Super Mario Bros U	92	59,95 €
2	Monster Hunter 3 Ultim.	93	59,95 €	7	The Wonderful 101	92	47,95 €
3	Rayman Legends	93	29,95 €	8	Mass Effect 3	92	14,95 €
4	Call of Duty Black Ops II	93	69,95 €	9	Zelda: Wind Waker HD	91	59,95 €
5	Super Mario 3D World	92	59,95 €	10	Mario Kart 8	91	59,95 €

PC



El juego del mes

THE WITCHER 2

Mientras aguardamos la llegada de la tercera entrega, Geralt de Rivia nos invita a revisar su segunda aventura.

Impresscindibles

1	Diablo III	98	39,95 €	6	StarCraft II: Heart of...	96	39,95 €
2	L.A. Noire	98	19,95 €	7	Mass Effect 3	96	19,95 €
3	Batman Arkham City	98	19,95 €	8	The Witcher 2	96	19,95 €
4	StarCraft II	98	39,95 €	9	Bioshock Infinite	95	19,95 €
5	Star Wars: Old Republic	97	12,95 €	10	Total War Rome II	95	54,95 €

→ LOS CINCO MEJORES JUEGOS DE...

Codemasters en PS3-360

Centrada en exclusiva en el género de las carreras desde hace un tiempo, la compañía británica ha sido la que más ha pilotado a lo largo del último lustro.



PS3 - Xbox 360 - PC 19,95 €

1 DIRT 3

Con la llegada de la "pasada" generación, Codemasters reseteó su saga más legendaria, *Colin McRae Rally*, y pasó a denominarla *Dirt*. Así, además de incluir tramos de rally, se apostó por un mayor abanico de pruebas "off road". De las cuatro entregas que ha habido de esta subsaga (tres numeradas y otra subtitulada como *Showdown*), la tercera fue la más completa. Su mayor novedad fue la adición de las llamadas gymkhanas, una serie de pruebas en las que había que encadenar "acrobacias", como realizar trompos y derrapes, ejecutar saltos por rampas, destrozar carteles...



PS3 - Xbox 360 - PC 39,95 €

2 F1 2013

Desde que se hizo con la licencia de la Fórmula 1, Codemasters ha publicado cuatro entregas. La más completa es la última, que, además, de la temporada 2013, incluía pilotos y circuitos de los 80 y los 90.



PS3 - Xbox 360 - PC 64,95 €

3 GRID AUTOSPORT

TOCA Touring Car, la otra saga clásica de Codemasters junto a *Colin McRae Rally*, también se reseteó. Es la franquicia más multidisciplinar de la compañía, pues incluye turismos, monoplazas, superdeportivos...



PS3 - Xbox 360 - PC Descatalogado

4 FUEL

Las carreras de este juego, tanto de cuatro como de dos ruedas, se desarrollaban en un futuro marcado por el caos y la escasez de petróleo. Los escenarios eran abiertos, pero el título no tuvo una gran acogida.



PS3 - 360 - Wii U - PC 24,95 €

5 F1 RACE STARS

Aprovechando la licencia de la Fórmula 1, Codemasters intentó hacer una especie de *Mario Kart* con Alonso, Vettel y compañía. Tenía un gran encanto visual, pero el control y las opciones eran bastante limitadas.

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCION



Javier Abad

1	GTA V	PS3
2	The Last of Us	PS3
3	Mario Kart 8	Wii U
4	Titanfall	One
5	Zelda: A Link...	3DS
6	Wolfenstein: The...	One
7	Thief	PS4
8	S. Mario 3D World	Wii U
9	Zelda: Wind Waker	Wii U
10	Castlevania LoS 2	360



Alberto Lloret

1	Wolfenstein: The...	PS4
2	Titanfall	One
3	Mario Kart 8	Wii U
4	MGS Ground Zeroes	PS4
5	Watch Dogs	PS4
6	InFamous Second S.	PS4
7	PixelJunk Shooter...	Vita
8	Zelda: A Link...	3DS
9	Guacamelee! Super...	PS4
10	Sniper Elite III	PS4



David Martínez

1	GTA V	PS3
2	Titanfall	One
3	Mario Kart 8	Wii U
4	Battlefield 4	PS4
5	Call of Duty Ghosts	PS3
6	Wolfenstein: The...	PS4
7	The Last of Us	PS3
8	MGS Ground Zeroes	PS4
9	S. Mario 3D World	Wii U
10	InFamous Second S.	PS4

Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	360
2	Portal 2	PS3
3	Skyrim	360
4	Bioshock Infinite	360
5	Shenmue II	Xbox
6	Tomb Raider	One
7	The Last of Us	PS4
8	Mario Kart 8	Wii U
9	Wolfenstein: The...	PS4
10	Pokémon Y	3DS

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

1	**Mario Kart 8**	Wii U
2	**Wolfenstein: The New Order**	PS4 - One - PS3 - 360 - PC
3	**Titanfall**	One - 360 - PC
4	**The Last of Us**	PS4 - PS3
5	**Grand Theft Auto V**	PS3 - Xbox 360

Como los seres vivos, las consolas nacen, crecen y "mueren"... cuando dejan de recibir lanzamientos. Pero ahora, gracias a los grupos desarrolladores amateur, algunas de ellas se levantan de su tumba...

ESTE MUERTO ¡ESTÁ MUY VIVO!

MEGA DRIVE | NEO GEO | ATARI 2600 | NES | SUPER NINTENDO | DREAMCAST

Todas las máquinas tienen una fecha de defunción, que viene marcada por su último lanzamiento comercial: la primera consola de Nintendo, en mayo de 1995 (con la llegada de *The Lion King*); Mega Drive, en junio de 1997 (con *FIFA Rumbo al Mundial 98*); PS2, en octubre de 2013 (con *Pro Evolution Soccer 2014*)... Algunas se resisten a desaparecer, como Nintendo DS, que aún en 2014 sigue recibiendo novedades... pero el final, por desgracia, siempre suele ser el mismo: llega un nuevo -y más potente- hardware que eclipsa al anterior. Esto ha sido así desde las primeras consolas... pero ahora, tras más de 30 años de historia del videojuego, algo está cambiando.

Como la aldea gala que resiste a la invasión romana, un grupo de intrépidos individuos trabaja para mantener vivas a sus máquinas predilectas. Programadores, grafistas, diseñadores de audio... equipos amateur que trabajan por pura pasión y devoción hacia un sistema y que, sin esperar beneficios económicos a cambio, dedican su tiempo libre a crear nuevos juegos para máquinas dadas por "muertas". En estas páginas os mostramos los nuevos proyectos que han prosperado en Mega Drive, Neo Geo, Dreamcast, Lynx...

El amor de estos amateurs llega hasta tal extremo que incluso realizan tiradas limitadas de sus trabajos en las que se respeta todo, desde el diseño del cartucho a la caja o el estilo de los manuales originales. Verdaderas cartas de amor a máquinas extintas que, por unas horas, vuelven a la vida gracias al entusiasmo y pasión de un reducido grupo de galos...



Mega Drive



Oh Mummy



✕1985Alternativo ✕Habilidad ✕24,95 €

De la comunidad de www.fasebonus.net nació 1985Alternativo, un grupo de amateurs patrios que quieren preservar la diversión de las consolas clásicas con nuevos títulos. El primero es un "remake" del clásico *Oh Mummy* de Amstrad CPC, un "maze game" que mejoró al original con todo tipo de extras, como un modo para dos jugadores, gráficos puestos al día, nuevas fases de bonus...



Pier Solar



✕Watermelon Co. ✕Rol ✕59,99$

El mejor RPG de Mega Drive se lanzó en 2010, en un cartucho de 64 megabits (es el único en utilizar esta capacidad). Sus bondades son tantas y tan variadas que actualmente preparan una versión HD para Wii U, Xbox 360, Dreamcast...



Antarex

✕1985 Alternativo ✕Shoot'em Up ✕Sin precio

El segundo título de 1985Alternativo está previsto que llegue en 2015 y será un "matamarcianos" de los de toda la vida, en el que nuestra nave podrá transformarse en Mecha. Ofrecerá un nivel nunca antes visto en Mega Drive, con rutinas gráficas que parecían ser exclusivas de SNES y de títulos míticos como *Axelay*. Lo vimos en RetroMadrid y el proyecto promete MUCHO...

Beggar Prince

✕Super Fighter Team
✕Rol ✕40$

Este RPG chino también es un caso único: su desarrolladora, C&E Inc., lo lanzó en 1996 para Mega Drive y PC, y años después, en 2005, firmaron un acuerdo para traducirlo al inglés y reprogramar ciertas partes, para adaptarlo a los gustos occidentales. Se fabricaron 1500 cartuchos y hoy está agotado.



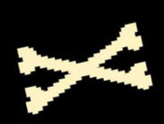


Fix it Felix Jr.



✕Airwalk Studios ✕Arcade ✕59,99$

La peli "¡Rompe Ralph!" se sacó de la manga un arcade ficticio, *Fix it Felix*, que ha sido recreado por un grupo amateur reproduciendo lo que vimos en el cine: saltar por la fachada de un edificio reparando las ventanas rotas, recoger power ups, ganar medallas...



Neo Geo

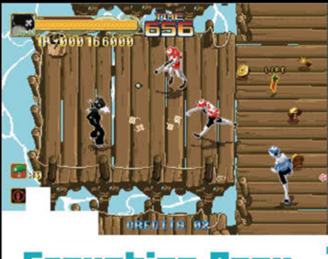


Bang Bang Busters



×Neo Conception International ×Arcade ×Desde 38 €

En 1994, Visco Games tenía listo un clon del mítico *Snow Bros* para Neo Geo, pero finalmente no se lanzó. En 2011, Neo Conception International se aseguró los derechos del prototipo y lo lanzó para Neo Geo AES (cartucho), MVS (recreativa) e incluso Neo Geo CD. Las tiradas de los dos primeros formatos fueron tan limitadas (100 unidades), que hoy en día es un objeto de coleccionista...





Crouching Pony Hidden Dragon



×Le Cortex ×Acción ×398 €

Los creadores de *Treasure of the Caribbean*, un puzzle amateur para Neo Geo que también tuvo su edición en formato físico, se embarcaron en un proyecto más complejo: un juego de tiros en tercera persona y con scroll en las 8 direcciones que, a lo largo de 30 misiones, nos invitaba a acabar con ninjas, geishas y otros enemigos, jefes finales aparte. Y con mejora de armas y equipo, modo cooperativo...



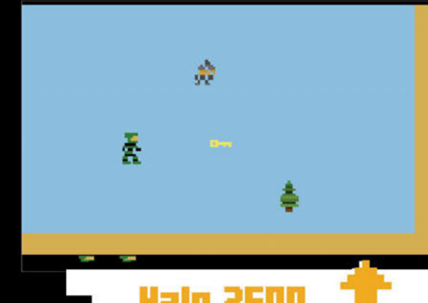
NEO XYX



×NG:Dev.Team ×Shoot'em Up ×Desde 49,99$

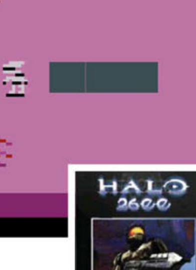
La mítica consola de SNK, y su placa recreativa, tiene a algunos grupos trabajando para ella casi en exclusiva, como es NG:Dev.Team. Tienen 3 matamarcianos de corte "old school" a su espalda y uno de ellos, Neo XYX, tiene hasta versión para Dreamcast.

Atari 2600





Halo 2600



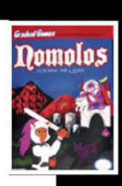
×AtariAge ×Acción ×Desde 30$

Ed Fries, uno de los "evangelistas" de la primera Xbox, se ha sacado de la manga este "demake", que adapta el *Halo* original a Atari 2600, en forma de sencillo juego de acción 2D que recuerda a otro clásico (*Berserk*). Aun así, tiene el mérito de recrear bien todo el universo de Bungie, desde Master Chief a la base Covenant. La primera edición se agotó...



NES

Nomolos Storming the Catsle



×Gradual Games ×Plataformas/Acción ×Desde 32€ (ahora agotado)

Con cierto regustillo a *Castlevania*, este híbrido entre juego de acción y plataformas se lanzó en 2012 y, actualmente, está agotado (y se desconoce si se fabricarán más unidades). Fue uno de los primeros juegos caseros de NES en alcanzar un nivel "decente", tanto en jugabilidad como en acabado gráfico (ofrece una considerable variedad de niveles, enemigos...).





Assimilate

×Nessylum Games
×Arcade ×37,50$

Las naves espaciales son tema recurrente en los juegos amateur... Aquí debemos pilotar ovni, utilizar su rayo tractor para subir humanos a bordo, lavarles la cabeza y devolverlos mientras evitamos el fuego antiaéreo... Está agotado.





Battle Kid 2

×Sivak Games ×Plataformas/Acción ×37$

El fenómeno secuela también ha llegado al software amateur y, como en el original (que está aquí al lado), nos espera más dificultad repartida por 5 niveles distintos, 650 salas de tormento, contador de muertes, 13 jefes finales, 20 tipos nuevos de enemigos...



Battle Kid Fortress of Peril

×Sivak Games ×Plataformas/Acción ×30$

Si *Dark Souls* encarna la dificultad en el rol de acción, este título lo hace en las plataformas 2D. Inspirado en mitos como *Mega Man*, lleva el estilo de juego a su máxima dificultad a lo largo de 550 salas, con 8 jefes finales, 30 tipos de enemigo...





Portátiles: Lynx



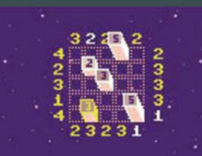
×Duranik ×Deportivo ×49,95$

ALPINE GAMES. Es uno de los mejores juegos del catálogo de Lynx, incluso en gráficos. Recopila 10 deportes de invierno (slalom, bobsleigh...), muy divertido y con buenas ideas, como récords online.



×Songbird Prod. ×Velocidad ×44,95$

CHAMPIONSHIP RALLY. Un grandioso arcade de velocidad 2D con vista aérea, que explota incluso la vena multijugador de Lynx gracias a su modo versus. Cuenta con 7 etapas, un campeonato...



×Fadest ×Varios ×Desde 28$

YASTUNA 1 & 2. Se trata de dos cartuchos con múltiples juegos cada uno, que van desde una réplica de *Tetris* a un clon de *Space Invaders*. En algunos de ellos, los gráficos son soberbios...



×Penguinet ×Acción ×65$

ZAKU. Se trata de una reimaginación del clásico *Air Zonk* de PC Engine, es decir un mata-mata con píxeles enormes y una colorida puesta en escena. Se lanzó en 2009 y sigue habiendo copias...

Super Nintendo



Super 4-1 Multi Cart

Piko Interactive · Varios · 40$

Existen pequeñas compañías que, como Piko, recopilan varios de sus juegos en un único cartucho, como es el caso. En él tienen cabida juegos como el arcade *UWOL* de los españoles Mojon Twins o el puzzle *Mazezam Challenge*.



Nightmare Busters

Super Fighter Team · Acción · 85$

Aunque fue creado en 1994, *NB* no vio la luz hasta febrero de 2014. Se trata de un run 'n' gun en la linea de *Contra*, con 6 difíciles niveles repletos de enemigos sacados del folclore europeo, como trolls o leprechauns, plasmados con estilo comic.



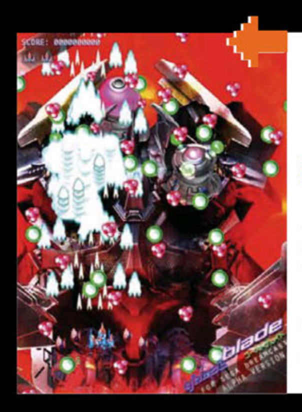


Gun-Lord

NG:Dev.Team · Acción · Desde 39,99€

Se trata de otro "Metroidvania", un juego de plataformas y acción de desarrollo 2D, que por momentos recuerda al clásico *Turrican* (por el diseño de ciertos personajes y enemigos). También tuvo versión para Neo Geo, y ambas están agotadas.

Dreamcast



Ghost Blade

Hucast Games · Shoot'em Up · 32,95 €

Hucast es un pequeño estudio especializado en desarrollos amateur de Dreamcast y este mata-mata es uno de sus mejores títulos. Cuenta con 5 niveles con sus respectivos enormes jefes finales, 3 naves a elegir y un atractivo "look".

Portátiles: GBA y Virtual Boy



Piko Intertainment · Rol · Sin confirmar

BROKEN CIRCLE. Este RPG para GB Advance se canceló en 2009, pero ahora han retomado el proyecto y, por las imágenes, promete.



Christian Radke · Puzzle · 80$

BLOX. Se trata de un clon del puzle *Sokoban* para Virtual Boy, con 60 niveles. Fue el primer juego casero de VB en cartucho...



Japan System Suply · Puzzle · 75$

BOUND HIGH. Es otro caso de juego cancelado, recuperado y lanzado por los fans. Se trata de un puzle/juego de acción con vista aérea.



Bullet-Proof Soft. · Shooter · 100$

FACEBALL. Es el caso más reciente de un prototipo de Virtual Boy que nunca vio la luz. En este caso, un shooter en primera persona...



SÓLO POR SER SOCIO DE **GAME**
¡VENTAJAS AL INSTANTE!

TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA
¡NADIE TE DA MÁS!













GAME



MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES



LA HISTORIA DE STRIDER

Nuestro ninja favorito cumple 25 años, y lo hace en plena forma, como lo demuestra su reciente reboot. Retro Gamer habla con los creadores de uno de los mayores clásicos de Capcom.

» [Arcade] La última fase de *Strider*, con su zona de gravedad invertida, puso nuestros reflejos a prueba.

Han pasado 25 años desde que Strider Hiryu nos alucinara con aquella galopada sobre una ladera minada. Desde entonces sus apariciones han sido bastante esporádicas, limitándose en la mayoría de los casos a ejercer de ilustre invitado en unos cuantos juegos de lucha de Capcom y algún que otro cameo.

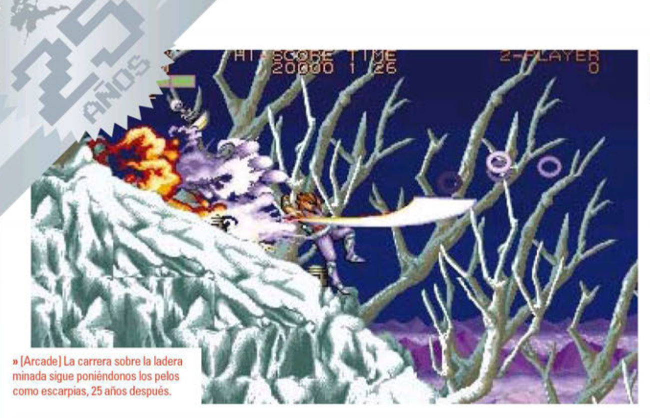
Para conmemorar su aniversario, Capcom lanzó hace unos meses un estupendo reboot, con el que se buscaba no sólo enamorar a los mitómanos de la franquicia, sino encandilar a las nuevas generaciones. Aquellas que sólo conocen a Hiryu por su participación en los *Marvel Vs Capcom*.

"Nunca pensé que *Strider* se convertiría en un éxito," nos confiesa su creador, Kouichi 'Isuke' Yotsui. "Pero tengo que reconocer que, mientras estábamos desarrollando *Strider*, todo el equipo teníamos la sensación de estar creando un juego muy divertido."

No podemos estar más de acuerdo. *Strider* era, y sigue siendo, una absoluta gozada, que causó conmoción en su época gracias a sus impresionantes gráficos. La recreativa nos ponía en el pellejo de Strider Hiryu, un ninja dotado de una agilidad sobrehumana y una afilada espada (Cypher), con el objetivo de derrocar al malvado dictador Grandmaster Meio. Hiryu era capaz de hacer saltos mortales y colgarse de paredes y techos mientras avanzaba por localizaciones tan exóticas como sorprendentes. Aquel derroche de agilidad puso en bastantes aprietos ▶



> "Todo el equipo teníamos la sensación de estar creando un juego muy divertido"
>
> Kouichi Yotsui



» [Arcade] La carrera sobre la ladera minada sigue poniéndonos los pelos como escarpias, 25 años después.

“La agilidad de Hiryu era para nosotros el elemento diferenciador”

Kouichi Yotsui



» [Arcade] Hiryu molaba hasta en el momento de morir.

a los responsables de la placa, como reconoce el propio Yotsui. “La variedad de movimientos de Hiryu se comió más de la mitad del espacio con el que contábamos para los datos gráficos del juego.”

Tanto esfuerzo mereció la pena. Ver a Hiryu en acción, trepando por las paredes, cortando enemigos por la mitad y ejecutando cabriolas era una experiencia única. Algo que Double Helix Games supo conservar en el reboot de la franquicia. Yotsui siempre ha creído que la agilidad de Hiryu era el motor, el corazón, del juego. “Era lo más importante. *Strider* era un juego de acción, y por lo tanto nuestra meta era hacer que el jugador disfrutase al máximo controlando al personaje. Quisimos que los jugadores se divirtieran con el simple hecho de correr, saltar y atravesar escenarios únicos. La posibilidad de deslizarse por el suelo, de trepar por las paredes lo hacía aún más divertido. Pensábamos que la posibilidad de destruir enemigos, que en muchos casos aparecían de manera inesperada, a través de todos esos movimientos sería una experiencia placentera para los jugadores. La agilidad de Hiryu era para nosotros el elemento diferenciador, lo más importante.”

A la sorprendente agilidad de Hiryu se le sumaba además un maravilloso diseño de escenarios y jefes, que lo desmarcaban del resto de placas recreativas de la época. *Strider* desplegaba momentos realmente espectaculares, desde la mencionada carrera sobre la ladera minada a un paseo por una jungla amazónica plagada de bestias prehistóricas. Desde las montañas nevadas de Siberia hasta los combates a gravedad cero en una fortaleza voladora, si algo definía a esta placa era la palabra “variedad”, algo que también se extendía al catálogo de enemigos. “Queríamos sorprender a los jugadores con un reparto de enemigos tan atípico como multicultural.”

El bestiario de *Strider* era memorable. Mechas gorilescos, belicosas amazonas, dinosaurios gigantes e incluso un pirata (con pata de palo y todo) eran sólo algunos de los enemigos que se interponían entre Hiryu y Meio. Jamás podremos olvidar nuestro primer combate contra el Anti-Gravity Device, cuyo campo de atracción hacia rotar a nuestro héroe 360º, cual pelele de trapo. Aunque aquello no era nada en comparación a Ouroboros, el jefazo de la primera fase. El general Mikiel y el resto del Politburó se unían para dar vida a esta colosal serpiente mecánica, que agarraba firmemente la hoz y el martillo, los símbolos de la URSS. No nos extraña en absoluto que Double Helix Games decidiera rescatar a Ouroboros y buena parte de la fauna de la placa original para su reboot. ¿Pero cuál es el favorito de Yotsui? “Me gustaba mucho el diseño de Lago (el saurio mecánico), la manera de actuar de Anti-Gravity Device, el encanto de Mecha-Pon y la estética de Ouroboros”, nos confiesa. “Me gusta la actitud y chulería de Solo, la belleza de las tres hermanas Tong Pooh y la dignidad de Meio. Podría decir que me gustan todos.”

» Aunque era un subjefe de pacotilla, fue recreado con el máximo mimo.

Strider se convirtió en un gran éxito para Capcom, algo a lo que ayudó también el manga lanzado en 1988 (en colaboración con el estudio Moto Kikaku) y el juego de NES lanzado en EE.UU. en 1989, sólo unos meses después de la aparición de la placa en los recreativos. El cartucho para la consola de 8-bit de Nintendo no era una conversión de la coin-op, sino un juego completamente distinto, con una trama mucho más fiel respecto al manga original que la que se vio en la recreativa. Su diseño tenía cierto aire a lo Metroidvania, ya que permitía regresar a niveles ya superados para explotar los nuevo power-ups que iba

EL STRIDER PERDIDO
Desde Barcelona al limbo...

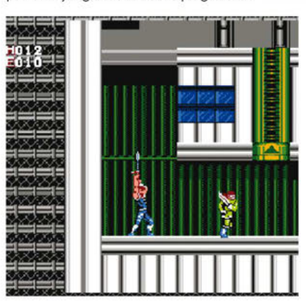
Capcom encargó a Grin el reboot de la franquicia *Strider* en 2008. Es un dato conocido por todos. Lo que no llegó a filtrarse son las características del juego. Tras investigar a conciencia, una fuente que ha querido permanecer en el anonimato nos ha confirmado un par de detalles de este fallido proyecto.

“Grin recibió el encargo de *Strider* en pleno desarrollo de *Bionic Commando*. En aquel momento las relaciones con Capcom eran buenas. Imagino que pensaron que *Bionic* se convertiría en un éxito”. Desgraciadamente no fue así, aunque suponemos que Grin y Capcom pensaron en aquel momento que encadenar los reboot de dos franquicias legendarias sería una buena idea.

Nuestra fuente continúa sus revelaciones sobre *Strider*: “Tuvo varios cambios de rumbo. Primero hicimos un diseño super abstracto (sic) que era completamente único. El desarrollo luego pasó a manos de Grin Barcelona. Ahí le perdí la pista”.

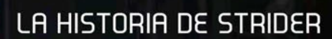
Capcom ofreció a Grin otros encargos menores, incluyendo *Mega Man*, pero fueron abandonados. El equipo responsable de *Bionic Commando Rearmed* se desmanteló y la propia Grin desaparecería un año más tarde.





» [NES] Curiosamente, el *Strider* de NES jamás llegaría a ver la luz en su Japón natal. Sólo se comercializó en Estados Unidos.







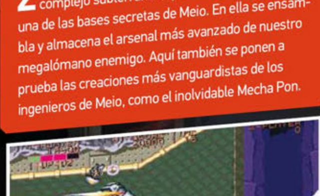
STRIDER: EL COMENTARIO DEL DIRECTOR

Kouichi Yotsui nos cuenta la historia y la mecánica detrás de la icónica segunda fase de Strider.



1 Toda Eurasia estaba bajo el control de Grandmaster Meio. Tras completar su misión en la capital de la federación de Kazah, Hiryu trata de escapar del continente a través de Siberia, donde le esperan hordas de feroces lobos.

2 Hiryu escapa de los lobos adentrándose en un complejo subterráneo, que acaba resultando ser una de las bases secretas de Meio. En ella se ensambla y almacena el arsenal más avanzado de nuestro megalómano enemigo. Aquí también se ponen a prueba las creaciones más vanguardistas de los ingenieros de Meio, como el inolvidable Mecha Pon.



3 Uno de los equipos de ingenieros destinado a este laboratorio de armamento logró hacer realidad el Anti-Gravity Device, gracias al cual Meio pudo poner en órbita su base satélite, bautizada como The Third Moon. Desde su nuevo cuartel general en el espacio, Meio tuvo la visión de acabar con toda la vida sobre la faz de la Tierra. Todo héroe necesita un archivillano megalómano. Así son las reglas.



4 Estoy seguro de que os habréis dado cuenta de que los Flying Mosqueman (los droides aéreos) proporcionan a Hiryu ítems durante su aventura. Es una venganza de los ingenieros deportados a Siberia.

5 Aquí tenemos al cazarecompensas Solo. El diseño de su armadura está inspirada en los mosquitos. Los mosquitos ya volaban sobre la faz de la Tierra antes de que apareciera el primer ser humano. Ya entonces eran una de las criaturas más complejas y perfectas de la naturaleza. ¡Aunque salen huyendo ante una palmada!



6 Cuando desarrollábamos Strider utilicé lápiz y papel para diseñar el mapa del juego. Para dar forma a la ladera minada tuve que juntar muchas hojas de papel, y eso empezó a preocuparnos. Nos pusimos a pensar "¿Juntar tantas hojas de papel merecerá la pena para dar forma a una idea tan absurda? ¿Y si al final resulta que hacemos el ridículo?

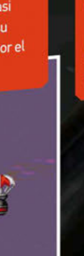




7 En los arcades, la segunda fase se rige por una regla muy importante. Tenemos que hacer que el jugador, que ya ha captado la mecánica y los controles en la primera fase, piense "¡Quiero ver más de este juego!". Para ello, añadimos escenarios mucho más rápidos y algunas sorpresas. La química entre el arcade y el jugador se establece en la segunda fase.

8 Mientras Hiryu atraviesa Siberia, es atacado por la fuerza aérea de las hermanas Tong Pooh. Nuestro héroe se ve obligado a ascender por el aire, de una nave a otra. Hiryu significa "dragón volador", así que hace honor a su nombre, volando por el cielo de Siberia.



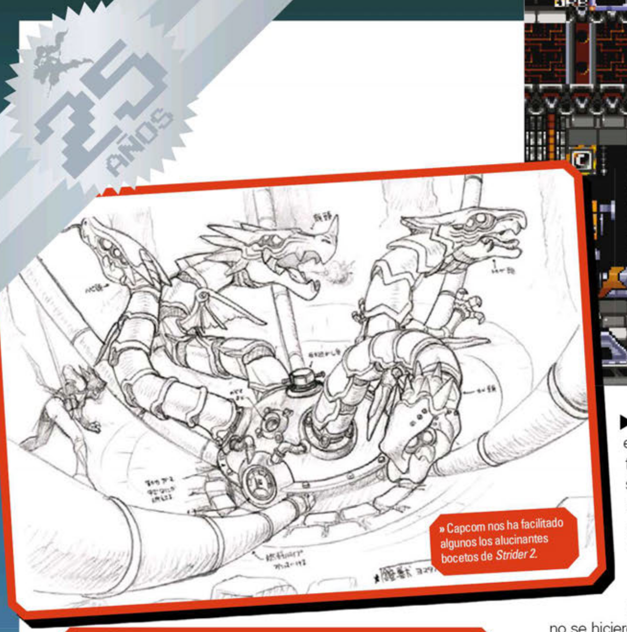


9 Hiryu está ahora a una gran altitud y es llevado hasta el límite mientras alcanza la nave del enemigo. Diseñar este segmento fue un placer para mí, ya que esta escena está inspirada en una vieja película de piratas.

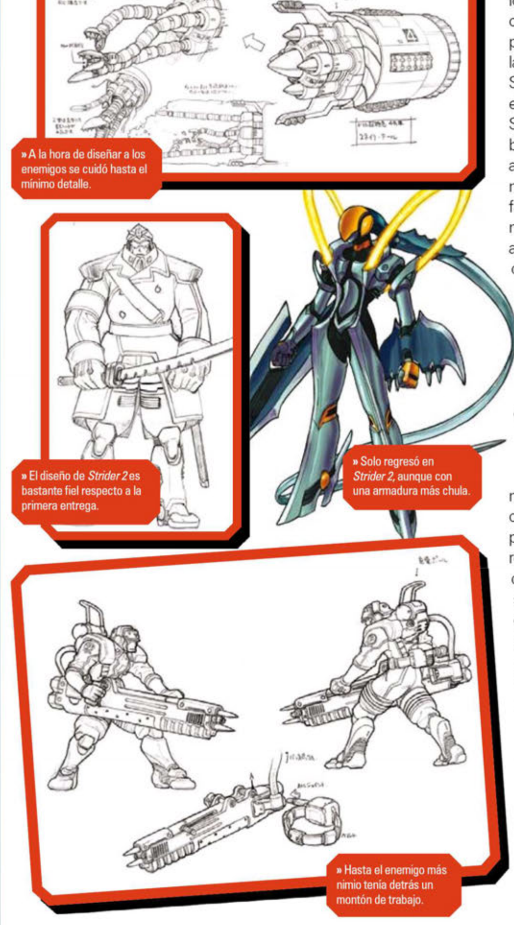
10 Hiryu se enfrenta a las hermanas Tong Pooh (también conocidas como Kuniang MA Team). Parecen danzar mientras ponen en práctica el Taijutsu (un estilo de arte marcial). Las tres son piratas del aire, y conocen bien el poder de Balrog, la fortaleza aérea de Meio. Mordieron el polvo ante ella.



» [Mega Drive] El horrendo *Strider II* es la oveja negra de la saga.



» Capcom nos ha facilitado algunos los alucinantes bocetos de *Strider 2*.



» A la hora de diseñar a los enemigos se cuidó hasta el mínimo detalle.

» El diseño de *Strider 2* es bastante fiel respecto a la primera entrega.

» Solo regresó en *Strider 2*, aunque con una armadura más chula.

» Hasta el enemigo más nimio tenía detrás un montón de trabajo.

▶ recogiendo Hiryu. Aunque es un tesoro para fans de la franquicia (curiosamente no se editó en su Japón natal), el cartucho carecía de la gracia y la fluidez de movimientos de la placa creada por Yotsui.

Las conversiones domésticas de la recreativa no se hicieron esperar. US Gold se hizo con los derechos para adaptar la placa a los ordenadores domésticos de la época, con Tiertex encargada de las labores de programación. Sega, por su parte, firmó las conversiones a Mega Drive y Master System, mientras que NEC Avenue se encargaría de la adaptación a PC Engine Super CD ROM, tras una polémica y bastante accidentada gestación de cuatro años (inicialmente estaba destinada a formar parte del catálogo de la potente, pero fallida, SuperGrafx de NEC). Las conversiones de Tiertex no eran para tirar cohetes, aunque las que facturó para ordenadores de 16-bit estaban bastante más conseguidas que las de Spectrum, Amstrad y C64. Los más afortunados fueron, una vez más, los propietarios del X68000 de Sharp (un ordenador japonés con un catálogo de conversiones de aúpa), algo que podemos comprobar hoy en día gracias a la emulación (una copia original de *Strider* para el ordenador de Sharp ronda actualmente los 1.200 €).

A pesar de sus mediocres conversiones, US Gold y Tiertex lograron que Capcom les cediera los derechos para crear por su cuenta una secuela para ordenadores y consolas, el decepcionante *Strider II* de 1990. Curiosamente, el protagonista no sería Hiryu, sino un nuevo Strider, Hinjo, que además de blandir la Cypher era capaz de disparar y en algunos momentos transformarse en robot. Chris Brunning, quien trabajó en las versiones para ordenadores domésticos, nos explica las evidentes semejanzas entre esta secuela 100% occidental y el *Strider* original. "El personaje central era idéntico, salvo por el cambio en la paleta de colores. Aquello fue una decisión interna de US Gold, creo recordar". Brunning nos aclara que Capcom no se implicó en ningún momento en el desarrollo de esta secuela, lo que explica su desaparición dentro del canon de la franquicia, como si fuera un mal sueño del que nadie quiere acordarse. No era la primera vez que Tiertex explotaba una franquicia de Capcom al margen de sus legítimos dueños - *HKM: Human Killing Machine* era una "secuela", no oficial, pero bastante evidente, del primer *Street Fighter*.

Strider II cosechó notas bastante decentes en sus versiones para ordenadores domésticos, especialmente en la versión Spectrum, que alcanzó una sorprendente popularidad. Pero a pesar de todo era un juego bastante flojo, y no aguantaba la comparación con el original. El propio Chris reconoce que Tiertex al menos hizo algunas cosas bien: "Creo que lograron capturar algunos de los elementos principales del primer *Strider*, especialmente la agilidad del protagonista".

Las versiones Mega Drive, Master System y Game Gear llegarían algo más tarde, y serían rebautizadas en Estados Unidos como *Journey From Darkness: Strider Returns*. El resultado fue bastante más pobre, teniendo en cuenta la potencia de las tres consolas respecto a los ordenadores de 8-bit. Los controles eran funestos, y los gráficos, nada inspirados. Para colmo, Strider Hinjo perdió por el camino la posibilidad de transformarse en robot.

Capcom tenía sus propios planes para una secuela de Strider, al margen del bodrio perpetrado por US Gold. La popularidad de la franquicia logró salir indemne del bache, y Hiryu salió del olvido para formar parte del elenco de personajes de *Marvel Vs Capcom: Clash Of Super Heroes* en 1998. Los jugadores recibieron entusiasmados al ninja, dándole a Capcom un motivo para poner en marcha una verdadera secuela. Aunque la cosa no sería fácil: Yotsui hacía tiempo que había abandonado Capcom. De hecho, ya fuera del estudio, había facturado en 1996 su propia secuela espiritual de Strider, el delicioso *Osman* de Mitchell Corporation.

Llegados a este punto, es el momento de saludar a Sho Sakai, quien recibió el encargo, en calidad de director de arte, de actualizar el universo *Strider*, primero desde los salones recreativos (en 1999) y un año después en la adaptación de la secuela a PlayStation. *Strider* perdió parte de su alma con la marcha de Yotsui, pero Capcom se esmeró a fondo para que los fans de Hiryu no se sintieran decepciona-

» [PlayStation] Al principio de cada nivel nos deleitaron con estampas tan bonitas como esta.



dos. "Trabajamos bajo una gran presión", nos comenta Sakai, "pero para mí fue un gran honor encargame del diseño de la secuela del legendario *Strider*". Los fans de Hiryu no eran tan numerosos con los de otras franquicias de Capcom, pero eran increíblemente leales. Sakai era plenamente consciente de ello, un sentimiento que compartían en Double Helix Games 15 años después. "Lo más complicado era satisfacer a los fans más hardcore del personaje", aclara Sakai. "Fue complicado mantener el equilibrio correcto: si la secuela era demasiado similar al primer *Strider*, el juego no sería nada interesante, pero si cambiabas muchas cosas corrías el riesgo de que los fans no aceptaran la secuela."

Los guiños hacia la maquina original incluían el retorno de algunos de sus jefes más memorables, como Ouroboros, Solo o las hermanas acróbatas. Los tres primeros niveles de *Strider 2* podían jugarse en el orden que quisiera el jugador, para después volver a la inolvidable Balrog (la fortaleza voladora del primer Strider) y The Third Moon, la base de Grandmaster Meio, dos escenarios icónicos para los fans de Hiryu.

Capcom rindió homenaje al espíritu de la placa de 1989 con unos gráficos alucinantes, que combinan escenarios poligonales con sprites 2D. "El salto a los escenarios 3D nos permitió diseñar niveles mucho más complejos," explica Sakai. "Algunos de los enemigos también estaban construidos con polígonos. La fusión entre 2D y 3D era uno de los elementos clave del proyecto".

FAN FICTION

Cuando Double Helix supo que lo había conseguido

Tenemos que admitir que la noticia de que Double Helix Games se iba a ocupar del reboot de *Strider* nos dejó un poco preocupados (ahora sabemos que cayó en buenas manos). Pero algunos fans llegaron más lejos...

"Justo después de que se anunciara el juego en la Comic-Con, nos llegó un mail de un fan de *Strider* que había diseccionado cada segundo del metraje del tráiler", recuerda un desconcertado Jorge Osequera. "Nos envió pantallazos de cada segmento del metraje en el que aparecía volteada la estrella de Kazakh. Incluyó pantallas del juego original e hizo una comparación, imagen por imagen, para indicarnos dónde habíamos metido la pata. Siempre hemos sabido que los fans de la vieja escuela eran los más puntillosos, pero ese email nos dejó alucinados. Pensar en todas las molestias que se tomó aquel fan nos inspiró para cuidar cada detalle al máximo." Esperemos que dicho fan haya quedado satisfecho con el resultado final.

BIEN



MAL



Otra de las metas de Capcom era asegurarse de que los jefazos fueran tan impresionantes como los de la recreativa original. Cada nivel de *Strider 2* estaba dividido a su vez en secciones más pequeñas, que culminaban en el enfrentamiento contra un jefe. Entre los más memorables estaba el duelo con un mamut mecánico, un viaje a lomos del colosal Emperor Dragon (un tour que también ofrece el reciente reboot) y el enfrentamiento con el Kraken. "Los jefes siempre han sido un elemento esencial de *Strider*, y creo que sus originales diseños hicieron memorable al juego original" explica Sakai. "Aunque muchos jefes eran bastante fáciles de matar, a día de hoy siguen siendo impresionantes".

Uno de los jefes más inolvidables de la secuela era Strider Hien, la némesis de Hiryu, al que por cierto podíamos llegar a desbloquear, como personaje jugable, en la adaptación a PlayStation. Hien era una creación de Sakai, que recuerda bien los cambios por los que pasó hasta cobrar vida en la recreativa. "En mi diseño original, Hien llevaba manga larga. Cuando revisaba el arte pixelado pensé, por alguna razón, que no debería llevar mangas. Pero al final las conservó en las cut-scenes. ¡Asi que Hien es el único personaje que combina ropa de verano e invierno!"

Por supuesto, Hiryu debía ser la estrella del show, así que Capcom potenció aun más los movimientos de los que ya hacía gala en la placa original. Notablemente más veloz que en la versión de 1999, era capaz de ejecutar saltos dobles, con los que cambiar de dirección en el aire. Además, el Cypher ganó en potencia de ataque, para igualar un poco las tornas al tener que enfrentarse a jefes notablemente más duros de pelar.

A pesar de su calidad, *Strider 2* no causó el mismo impacto que su predecesor. ▶

> **"Los jefes siempre han sido un elemento esencial de Strider"**
> Sho Sakai





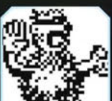
» **Sho Sakai** se mete en la piel del personaje.

EL NINJA SUPREMO

Los ninjas más míticos de los videojuegos se enfrentan cara a cara



RAIDEN
LO PROBABLE: Se quejará de su vida personal
LO IMPROBABLE: Protagonizará un *Metal Gear* normal



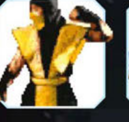
NINJA HAMSTER
LO PROBABLE: Caneará ratas antropomórficas
LO IMPROBABLE: Que gane el duelo frente a otros ninjas míticos



ZOOL
LO PROBABLE: Tendrá una crisis de identidad
LO IMPROBABLE: Volver a publicitar a chupa-chups



JOE MUSASHI
LO PROBABLE: Adoptará un perro
LO IMPROBABLE: No lo entrenará como es debido



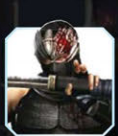
SCORPION
LO PROBABLE: Que parezca un clon de Sub Zero
LO IMPROBABLE: Protagonizar su propio juego



STRIDER HIRYU
LO PROBABLE: Trotará sobre un brontosaurio
LO IMPROBABLE: Que Tiertex haga otra secuela



LEONARDO
LO PROBABLE: Que diga algo ochentero
LO IMPROBABLE: Que se convierta en un hamster ninja



RYU HAYABUSA
LO PROBABLE: Que pierda la herencia familiar
LO IMPROBABLE: Que aparezca en otro *Ninja Gaiden* firmado por Itagaki

ROUND UNO

RAIDEN VS NINJA HAMSTER

■ Ninja hamster o no, sigue siendo un roedor, y Raiden lonchea Metal Gears antes del desayuno. Raiden pone fin al combate pisoteando al hamster antes de que este llegue a soltar un gruñidito.

GANADOR: RAIDEN

ZOOL VS JOE MUSASHI

■ Aunque proceda de dimensión ignota, Zool es un ninja de pacotilla. Joe Musashi salta sobre el Chupa Chups que le arroja Zool, y le encasqueta un shuriken entre los ojos que pone fin a la existencia de nuestro cabezudo amigo.

GANADOR: JOE MUSASHI

SCORPION VS STRIDER HIRYU

■ "Get over here!" grita Scorpion mientras lanza su ataque más característico. Hiryu se desliza bajo la cadena y procede a cortar a Scorpion por la mitad con su Cypher. Victoria. Y sin necesidad de fatality.

GANADOR: STRIDER HIRYU

LEONARDO VS RYU HAYABUSA

■ Ryu salta como un jabato y agarra a Leonardo para elevarse por los aires y ejecutar su mortífero Izuna Drop. Desafortunadamente para Hayabusa, Leonardo mete la cabeza en su concha, dejando a Ryu con el cuello roto.

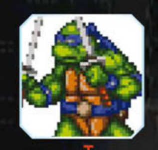
GANADOR: LEONARDO

ROUND DOS









RAIDEN VS JOE MUSASHI

■ El sibilino Joe Musashi (a lo *Shadow Dancer*) azuza a su perro contra Raiden. El cansino rubio contraataca dando la turra sobre su vida personal, lo que provoca que Joe y el chucho acaben largándose, hartos de sus lloros.

GANADOR: RAIDEN

STRIDER HIRYU VS LEONARDO

■ Entrenado por Splinter, Leo es la más fuerte de las cuatro tortugas. Pero sus años de preparación no son nada en comparación a la agilidad sobrehumana de Hiryu. Tras ver las estrellas, el quelonio acaba largándose con sus hermanos en busca de un pizzería 24 horas.

GANADOR: STRIDER HIRYU

ROUND FINAL

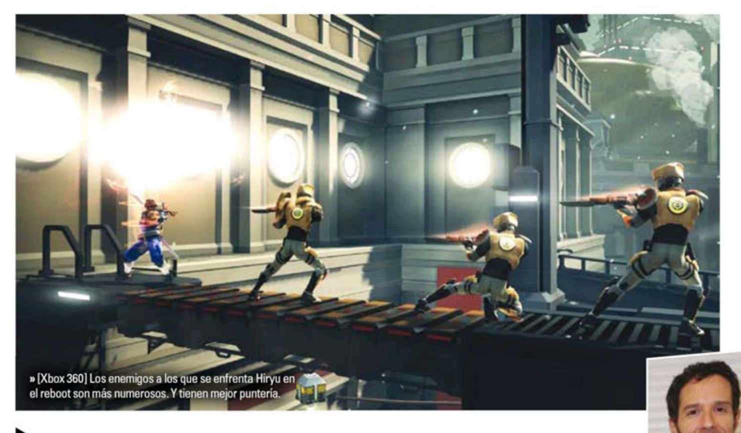




STRIDER HIRYU VS RAIDEN

■ El pobre Hiryu es capaz de combatir a gravedad cero, pero nada le preparó contra los gimoteos de Raiden. Aprovechándose de la migraña de su rival, el amigo de Snake saca la katana a pasear y corta a Strider por la mitad.

GANADOR: RAIDEN



» [Xbox 360] Los enemigos a los que se enfrenta Hiryu en el reboot son más numerosos. Y tienen mejor puntería.



» [Xbox 360] Los fans de *Strider* volvieron a pasárselo en grande con la agilidad de Hiryu.

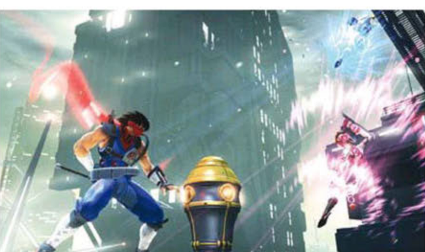
Hiryu seguía manteniendo una legión de fans (pequeña, pero notablemente fiel) pero al final volvió a quedar relegado a unos cuantos cameos, además de su aparición en sucesivas entregas de *Marvel Vs Capcom*. En 2009 se desvelaron los planes de Grin Barcelona de recuperar al personaje en un reboot, pero Capcom canceló el proyecto cuando estaba en sus primeras fases. Grin no tardaría en desaparecer del mapa, y con ellos nuestras esperanzas de volver a ver a Hiryu en acción.

Cuatro años más tarde, Capcom aprovechó la Comic Con de San Diego para mostrar el tráiler del tan largamente ansiado reboot de la franquicia. Los fans no encajaron muy bien la noticia de que serían unos occidentales, Double Helix Games, los encargados de resucitar la saga, pesea a las promesas de que se respetaría al máximo el legado de los juegos originales.

"Amamos a los fans de *Strider*, tanto a los más veteranos como a los que descubrieron al personaje años más tarde, y nos tomamos muy en serio sus comentarios y aportaciones", asegura el productor del reboot de *Strider*, Jorge Oseguera. "Cuando se anunció el proyecto estábamos realmente nerviosos. Teníamos mucha confianza en el juego que estábamos desarrollando, pero nuestra principal prioridad era escuchar a los fans de *Strider*. Fue un alivio descubrir que, tras hacer público el trailer, los comentarios sobre el reboot fueron muy positivos. Aún se me pone la carne de gallina al recordar la reacción de los asistentes a la SDCC cuando Strider Hiryu hizo su aparición en la pantalla."

Se necesitaba algo más que un buen trailer para hacer un *Strider* a la altura del original, y Double Helix nos sorprendió a todos al anunciar que la mecánica del reboot tendría un toque Metroidvania, citando al cartucho de NES, además de la placa recreativa, como una de sus principales inspiraciones a la hora de desarrollar el juego. "Queríamos mantener la acción vertiginosa del *Strider* recreativo, pero a la vez buscábamos ofrecer una mecánica bastante más inmersiva con la que construir una aventura que llevara horas acabar", admite Jorge. "La mecánica Metroidvania fue una gran influencia, ya que buscábamos fusionar la exploración y los ingredientes de una aventura no lineal con la acción y los espadazos del *Strider* original."

Las novedades introducidas en la mecánica de *Strider*, para dotarle de una mayor profundidad respecto a sus antecesores, habrían servido de poco si los movimientos de este renacido Hiryu no hubieran estado a la altura del clásico. Por suerte, todos los que hemos podido catar este reboot hemos comprobado hasta qué punto Double Helix Games ha cuidado este aspecto. Los controles son fluidos y precisos. Puede que a algunos nos haya dolido no ver un *Strider* con gráficos bitmap, pero es indudable que se juega igual de bien que la placa original. "Lo primero que hicimos fue recrear, de la manera más fiel posible, los movimientos de Hiryu, tanto al hacer acrobacias como descuartizando enemigos con la Cypher", revela Jorge. "Sabíamos que si no alcanzábamos la perfección en ese aspecto lo demás no tendría sentido. Todos éramos fans de los *Strider* originales, así que ante todo queríamos capturar la esencia del clásico de Capcom. Los fans reconocerán un montón de detalles familiares, además de viejos conocidos. Tony Barnes (director de diseño) tiene más de 20 años de experiencia en el desarrollo de juego y es un gran fan de *Strider*. "A principios de siglo hicimos una lista de los juegos qué nos gustaría hacer. Y *Strider* estaba en el top 5. Además, contábamos con el apoyo del equipo creativo de Capcom, en Osaka, que incluía a uno de los artistas que trabajaron en los juegos originales. La franquicia estaba en buenas manos".



» James Vance (arriba) y Jorge Oseguera han sido cruciales en el éxito del reboot de *Strider*.

» [Xbox 360] El reboot nos ofreció el reencuentro con algunos jefes míticos, aún más duro de pelar.

Double Helix mimó a conciencia el diseño de los jefes. James Vance, de Capcom, profundiza en este aspecto: "La tecnología actual nos ha permitido modernizar no sólo el aspecto de los jefes clásicos de la franquicia sino la mecánica de los duelos. El cazarrecompensas Solo, por ejemplo, siempre había tenido un diseño alucinante, pero derrotarlo en el *Strider* original era demasiado fácil. En cambio, en este reboot despliega un arsenal alucinante y pone a prueba la habilidad de los jugadores en un batalla bastante más correosa. Actualizar a los jefes ha sido todo un desafío, pero nos ha permitido incluir cosas con las que fantaseábamos de críos."

James también confía en el que los fans apreciarán el rediseño de Hiryu. "Tuvimos muy presentes tanto las recreativas de 1989 y 1999 como las apariciones del personaje en los *Marvel Vs Capcom* (...). Desde una perspectiva visual, el personaje se ha actualizado para no desentonar con el entorno gráfico del reboot, pero hemos mantenido la silueta, el patrón de colores y las animaciones de las que hizo gala en la saga *Marvel Vs Capcom*."

Strider está disponible en PSN y Xbox Live desde hace meses (de hecho, la versión PS4 es el regalo para los suscriptores de PS Plus en julio), y muchos ya lo habéis probado hasta la extenuación. Las críticas, tanto de la prensa como de los usuarios, han sido notablemente positivas. Y eso que muchos fans estaban esperando este reboot con el cuchillo entre los dientes, temerosos de que no hiciera justicia a un personaje mítico. "Desde la manera de moverse hasta la forma de hablar, siempre ha destilado actitud", concluye James cuando le preguntamos sobre la popularidad de Hiryu. "Es la clase de héroe que todos querrían ser, y por eso siempre nos ha emocionado coger el mando y convertirnos en él por unas horas." No podemos estar más de acuerdo. *

Gracias especiales a Laura Skelly y Maiko Hinson por hacer posible este artículo

Año 1991 Compañía Capcom Formatos Arcade / Super Nintendo Atari ST / Amiga / PC / Spectrum / Commodore



GOLPE DE EXCELENCIA

Salir victorioso de los recreativos, conquistar nuestras casas, hacer explotar un género y establecer una serie durante más de veinte años. Muy pocos títulos, por no decir ninguno, pueden presumir de lo alcanzado por EL juego de lucha.

■ **EL IMPACTO QUE PROVOCÓ** el título de Capcom fue enorme y sólo puede ser comparado al de ciertos juegos previos al infame crash de 1983. *Street Fighter II: The World Warrior* llegó a los arcades ocho años después, situado cómodamente en una segunda época de esplendor de los recreativos y como continuación de una primera entrega que había pasado inadvertida casi un lustro antes.

Eso sí, en pleno dominio de *Tetris*, los beat 'em up y un conjunto amplio de juegos que mezclaban las plataformas con la acción, su apuesta por la lucha uno contra uno parecía arriesgada. A su favor contaba con un planteamiento sencillo: una distribución en rondas de combates al mejor de tres asaltos (y con un tiempo limitado) más una selección de ocho carismáticos luchadores de entre los cuales elegir y, a modo de jefes finales, otros cuatro a los que enfrentarnos.

La mecánica resultaba simple y era fácil ejecutar los golpes de cada personaje, detalles que ayudaban a crear una jugabilidad directa que se veía acompañada de un apartado técnico muy elevado gracias a unos sprites de gran tamaño, escenarios detallados, una variada selección de los cortes de la banda sonora (magistral en los escenarios de Ryu, Ken y Guile) y un control preciso y dinámico.

➔ **DETALLES COMO** las fases de bonus, los "pajaritos", los "ayukens" o sus seis botones (algo casi imposible de ver en los muebles genéricos de nuestro barrio) pronto alcanzaron una popularidad exagerada y el juego que estableció el género de la lucha conquistó Japón y occidente en un tiempo absolutamente récord.

Fue tal el "petardazo", que hubo dos fenómenos que nacieron de él y sumaron para prolongarlo. Por un lado, su inevitable expansión, llamada *Champion Edition*, vendió casi cuatro veces más y fue la recreativa más pirateada de la historia, por lo que era muy fácil toparnos con ella. Y por otro, la conversión del









AÑADIDOS Y POPURRÍS

Un año después de que Capcom diera con la tecla para revolucionar los recreativos, llegaban dos versiones que expandían la experiencia del original. *Street Fighter II': Champion Edition* lo hacía a inicios de 1992 y añadía la opción de elegir a los cuatro jefes, un ligero incremento de velocidad y dificultad y otros detalles más. Fue un bombazo, aunque Capcom no quería dejar de explotar su juego bandera y lanzó, a finales de ese mismo año, *Street Fighter II' Turbo: Hyper Fighting* en respuesta a los numerosos hacks que sufrió el título anterior (se subieron notablemente la dificultad y la velocidad y se sumaron movimientos curiosos), si bien fue la edición que peor valoración recibió. Algo que merece la pena nombrar son las visitas a Game Boy y Master System. En 1995 la primera acogió un digno port (derecha), mientras que dos años más tarde la segunda recibió el suyo (izquierda) sólo en Brasil, decente a nivel técnico pero jugablemente muy pobre.



original para Super Nintendo en 1992, una exclusiva que dinamitó el mercado de las consolas y decantó la guerra de los 16 bits (gracias a unas ventas de seis millones de unidades) a favor de aquella.

¿Seríamos capaces de encontrar la razón fundamental de este éxito? Es difícil de decir, pero la grandeza de las partidas para dos jugadores, la mediocridad general que rodeaba a los juegos de lucha previos y la necesidad de este tipo de títulos, no creada pero sí revelada por Capcom, hicieron que la gran mayoría de los que visitábamos los salones recreativos quedáramos prendados de esa máquina de la que salían gritos contundentes. Aunque, como para todo en la vida, hubo un pero: su llegada, y la de todos sus imitadores, provocó el final casi abrupto de un género amado por muchos pero abandonado entonces en la misma proporción: el beat 'em up.



HISTORY RELOADED

LA INSUFICIENCIA DE LA FUERZA BRUTA

EL HECHO DE SER la primera consola portátil con pantalla a color era utilizado en su publicidad (izq.), además de emplear un tono agresivo contra la Game Boy. Más adelante, la rebaja de precio (der.) pasó a ser el principal argumento.

■ **HAY OCASIONES EN LAS QUE SE CRUZAN,** en la creación de una consola, demasiados condicionantes. La Lynx de Atari es uno de esos ejemplos, ya que sobre ella cayeron factores que acabaron creando un buen producto pero cuyo destino estaba marcado en negro.

Tras las Microvision y diversas "maquinitas" de la época, el crack de 1983 había dejado casi huérfano de videojuegos portátiles el panorama del sector (sólo aguantaban las Game & Watch) y un editor tradicional de software lúdico como Epyx vio posibilidades de entrar en ese mercado. El caso es que la empresa norteamericana no disfrutaba de una situación financiera saneada y pronto se vio en la necesidad de fondos para continuar con un proyecto que se había iniciado en 1986, y que contaba entre sus filas con tres brillantes ingenieros que trabajaron en el Commodore Amiga: David Morse, R.J. Mical y Dave Needle.

➔LA BÚSQUEDA DE UN PARTNER para dar salida a su idea comenzó y vieron en Nintendo al socio perfecto. Tras presentarse en Kioto y exponer su plan a la empresa japonesa, esta declinó la propuesta y mostró a sus invitados un prototipo de lo que luego sería Game Boy. Nintendo iba por su propio camino y la visita a Japón dejó en shock a la gente de Epyx, pero decidieron seguir adelante.

Atari había vivido tiempos mucho mejores y la división de ordenadores fue segregada de la compañía y vendida a Jack Tramiel, el fundador de Commodore. Este, expulsado de la empresa que creó y enfurecido por ello, buscaba productos para contraatacar (así surgió el Atari ST), por lo que Epyx decidió proponerle su idea y éste se mostró interesado en su consola portátil. Sin otras opciones, los desarrolladores decidieron llegar a un acuerdo con Atari para que esta se encargara de fabricar la máquina y realizara las labores comerciales y de marketing, mientras que Epyx prepararía juegos para apoyar la nueva plataforma. El caso es que las condiciones eran draconianas y esto forzó a los ideólogos de la Lynx a ceder su creación a Atari más allá de lo que habrían deseado para, en 1989, ver su proyecto hecho realidad.

➔LA ATARI LYNX se puso a la venta en Estados Unidos a finales de ese año (tan sólo dos meses después que la Game Boy) a un precio de 189 dólares, el cual



POCOS, PERO NO MALOS

El dato objetivo de que la Lynx contara con un catálogo de juegos tan corto no implica que la calidad general de los mismos fuera baja. *California Games* (izquierda) y *Blue Lightning* (abajo derecha) llegaron junto a la consola y eran, respectivamente, una gran versión del juego de deportes que vimos para ordenador y lo más parecido a un *After Burner* portátil, mientras que *Rygar* (arriba derecha) acabó siendo una de las conversiones más destacadas que catamos de la recreativa de Tecmo. Muy relevante es que los mejores juegos fueron puestos en el mercado entre 1989 y 1991, algo que indica que la esperanza en el sistema se consumió en ese período de tiempo.

resultaba exagerado con respecto a los 89 de su rival. La explicación a esa diferencia venía de dos aspectos: el coste de fabricación y las expectativas de futuro. Así, el uso de una gran pantalla a color, el enorme tamaño de la consola y los botones para zurdos elevaban la inversión necesaria para manufacturar cada unidad, mientras que el hecho de que fuera una máquina sencilla de programar hacía pensar que la librería de juegos crecería rápidamente y esto atraería al público.

Nada más lejos de la realidad. Las ventas no despegaban, lastradas por el precio y las ventajas de su rival. La Game Boy no sólo era más pequeña y ligera, sino que necesitaba cuatro pilas para funcionar durante más tiempo que el que daban las seis que empleaba la Lynx. Además, la presencia de buenos títulos en la máquina de Nintendo, apoyada sin duda desde la base por el gran *Tetris*, estaba dejando a Atari en un segundo plano.

SI TENEMOS EN CUENTA que durante el lanzamiento y la inmediata campaña de Navidad se vendieron algo menos de cien mil unidades, el medio millón que se colocó durante 1990 no auguraba nada bueno para la plataforma, y más si tenemos en cuenta que a finales de ese año llegaba a Japón la Game Gear. La fuerza de Sega a nivel de marketing no podía ser igualada por Atari y la Lynx no sólo luchaba ya por un digno segundo lugar en la carrera, sino por evitar ser la última.

El precio de la nueva portátil de Sega se situó en 149 dólares y la respuesta de Atari vino por dos caminos: una bajada de la consola hasta los 99 y el lanzamiento, a ese mismo precio, de la Lynx II. Esta revisión de la máquina la hizo un poco más pequeña, introdujo una pantalla de una calidad ligeramente superior y añadió sonido estéreo a través de los auriculares pero, aún con todo, las ventas fueron similares a las del año 90.

EL CONCEPTO PORTÁTIL DE LA LYNX, DADAS SUS ESPECIFICACIONES, NACIÓ MUERTO DESDE EL PRINCIPIO

UN CONCEPTO BASTANTE PRECISO para valorar el desempeño de un sistema, no tanto a nivel de calidad como sí comercial, es la biblioteca que haya desarrollado. Si tenemos en cuenta que máquinas tan defenestradas como el Mega-CD, la 3DO o la Jaguar superaron a la paupérrima cifra de la portátil de Atari (no llega a ochenta la cifra de lanzamientos) y que tras 1992 únicamente trece juegos vieron la luz, no sólo es evidente su fracaso sino que la pérdida de confianza se produjo a gran velocidad.

Las ventas nunca despegaron y se estima que se quedaron en los dos millones de unidades a nivel mundial, algo ridículo si las comparamos con los diez de Game Gear o los casi cuarenta que acumulaba Game Boy hasta 1995. De poco consuelo sirvió superar a la TurboExpress o haber servido de algo más que inspiración a Sega para diseñar su consola: Epyx llegó a mostrar planos y especificaciones de la Lynx a la empresa japonesa mientras buscaban su partner, e incluso uno de sus creadores trabajó para los nipones en el proyecto Game Gear tras abandonar Epyx y se encontró con problemas nativos de su idea original. ¿Casualidades de la vida?

JUGANDO EN COMPAÑÍA

La consola de Atari puede presumir de haber introducido partidas "contundentes" para más de un jugador, ya que técnicamente permitía que hasta dieciocho máquinas pudieran conectarse en red mediante un cable llamado ComLynx (aunque el récord real lo tuvo *Todd's Adventures in Slime World* con ocho). Cada Lynx necesitaba una copia del juego en cuestión, por lo que las ocasiones en las que sus usuarios podían poner en práctica esta variante eran muy escasas dada la prácticamente nula extensión del sistema, si bien es importante reseñar que casi la mitad del catálogo de la consola mostraba algún tipo de modo multijugador.



EL CABLE COMLYNX presentaba dos jacks macho y uno hembra, por lo que la conexión iba en cadena y precisaba uno por consola.

COMUNIDAD MARIO KART 8

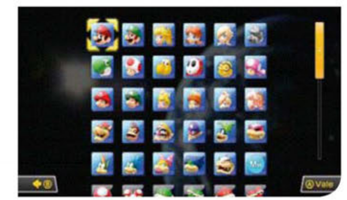
No hay quien pare a Mario Kart 8. Ha superado los **2 millones de juegos vendidos** en poco más de un mes, y sigue generando miles de vídeos al día, movimiento constante en las redes sociales y, sobre todo, piques por un tubo de escape.

CREAR TU TORNEO ES MUY FÁCIL

Cualquiera puede organizar su propio torneo siguiendo estos sencillos pasos.



1. DESDE EL MENÚ ONLINE, puedes introducir un código de torneo como el de Hobby Consolas, que es **8905-1416-7415**, buscar otros o 'Crear un torneo' propio.



2. UNA VEZ CREADO, podrás elegir el emblema, el nombre de la comunidad y la frase de saludo que verán todos los participantes. Y por último...



3. CONFIGURA LAS REGLAS a tu gusto, desde los objetos o clase de vehículos hasta los horarios y fechas, y el sistema generará un código automático.

ASÍ FUE EL TORNEO DE HOBBY

La Copa Hobby ha estado más reñida que la final del Mundial. La emoción se prolongó hasta el último minuto.

Copa HOBBY Consolas

1	RDav1988	221
2	Sheamus	216
3	Bula	202
4	Rafe	196
4	[illegible]	196
6	[illegible]	194
7	[illegible]	186
8	Héctor	180
9	Javier	177
10	[illegible]	176

LA PRIMERA RONDA tuvo lugar el 25 de junio y el nivel fue tan alto, que **RDav1988** quedó a solo cinco puntos de **Sheamus**. Pero todo estaba aún por decidir.

Copa HOBBY Consolas 2

1	[illegible]	208
2	Andrés	203
3	Z★SLAYER	197
3	[illegible]	197
5	[illegible]	192
6	[illegible]	178
7	Blue	173
8	[illegible]	172
8	Alex	172
10	jones	169

LA SEGUNDA RONDA del 2 de julio repitió la misma diferencia entre los dos primeros puestos, pero fue **Antonio** el que logró imponerse a todos sus rivales.

Copa HOBBY Consolas Final

1	Christian	198
2	Z★SLAYER	197
3	Andrés	195
4	[illegible]	192
5	Javier	179
6	Rafe	171
7	Bula	165
8	[illegible]	160
9	Luis	157
10	Arturo	156

LA FINAL del 9 de julio fue de infarto: **Christian,** clasificado por los pelos en el 20º puesto de la 2ª ronda, demostró que los últimos serán los primeros.

GANADOR

CHRISTIAN, al que podéis agregar con la ID **Chexca20**), quedó a sólo un punto de distancia de Slayer. Suficiente para llevarse el nuevo *Zelda* de Wii U. ¡Enhorabuena!

PROMOCIÓN MARIO KART 8 ¡UN JUEGO DE REGALO!

SI REGISTRAS EL CÓDIGO PIN de *Mario Kart 8* en el Club Nintendo hasta las 23:59 del 31 de julio, podrás solicitar un código de descarga gratuito para un juego de Wii U de entre una selección de grandes títulos: *Nintendo Land, Super Mario Bros U, Game & Wario, Pikmin 3, Zelda: Wind Waker, Sonic Lost World, Mario & Sonic en los JJOO de Invierno, Wii Party U, The Wonderful 101* y *Monster Hunter 3 Ultimate*. ¿Ya has elegido tu regalazo?




















UNIVERSO MK8

Aparte de volverse millonario en ventas, *Mario Kart 8* se está convirtiendo en todo un fenómeno viral: "memes", curiosidades y noticias que resumimos en 8 puntos, como no podía ser de otra forma.



NO JUEGUES CON LUIGI o te echará el "mal de ojo" que ya ha dado la vuelta al mundo gracias a Mario Kart TV y Youtube. Si aún no has visto el vídeo, lee este código QR con tu smartphone... y a temblar.



ESTE MERCEDES CLASE GLA será el primer vehículo descargable de la saga, y estará disponible muy pronto como DLC gratuito. Nunca hemos estado tan cerca de conducir uno... ¡y sin seguro!



LA MIRADA ASESINA DE LUIGI ha inspirado obras de arte como este fan-art que refleja con maestría el espíritu de rivalidad, sed de venganza y psicopatía del hermano de Mario.



MCDONALD'S SE HA SUMADO al carro de *Mario Kart 8* con esta gama de juguetes motorizados para el Happy Meal americano. ¿Llegaremos a catarlos en nuestras tierras?



ASÍ DE FORNIDO LUCE MARIO en el spot de Mercedes, donde también aparece el cochazo en versión 8-bits recorriendo el nivel 1-1 de *Super Mario Bros*. De lujo.



ESTE "MEME" DE BLOOPER, creado por Nintendo, está causando sensación en las redes, y algo nos dice que no será el último. No perdáis de tinta el hashtag #MK8.



ALGUNOS TODAVÍA NO SE ACLARAN con eso de la antigravedad, como esta tienda extranjera que colgó el poster del juego al revés... para mofa mundial de Twitter.

CÓMO ME MOLA EL CARTEL 'Bebé a Bordo' en el cristal de mi coche... y más aún el de Bebé Mario, gracias al adhesivo que regala la Revista Oficial Nintendo este mes.




YOUTUBE

Subir tus mejores momentos a Mario Kart TV para compartirlos en Youtube y redes sociales es tan sencillo como seguir estos pasos. Atiende:



1. ELIGE 'VER MEJORES MOMENTOS' tras completar una carrera y márcala como favorita con '+'. En la esquina superior izquierda aparecerá una estrella con un número: puedes almacenar hasta 6.



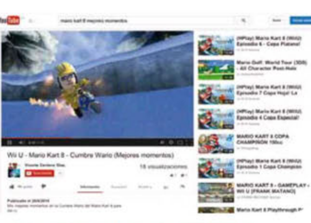
2. VE A 'MARIO KART TV' desde el menú principal para ver tus vídeos Favoritos y los de otros usuarios (divididos en 'más recientes' y 'populares'). Puedes ralentizar o acelerar la cámara con los sticks.



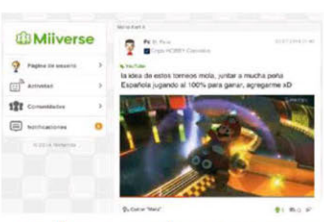
3. EDITA TU VÍDEO favorito desde 'Editar mejores momentos' y modifica a tu gusto opciones como la duración, pilotos protagonistas o tipo de acción: jugarretas, derrapes, objetos... Tú eres el que controla.



4. SÚBELO A YOUTUBE desde la opción 'Subir mejores momentos'. Tan sólo necesitas tener o crearte una cuenta de Google Plus (es gratuita) y esperar unos minutos a que se complete la publicación.



5. UNA VEZ SUBIDO, VE A TU PERFIL de Youtube para cambiarle el nombre, leer los comentarios de otros usuarios, ver vídeos relacionados o insertar el link de tu vídeo en tu muro de Facebook o 'timeline' de Twitter.



6. POR ÚLTIMO, COMPÁRTELO EN MiiVERSE seleccionando dicha opción y añade un comentario para que lo vean todos tus contactos de Nintendo Network. Felicidades, ¡ya eres técnico de realización en MK TV!

MARIO KART TV

EL VOLUMEN DE VÍDEOS que se suben cada día a Youtube desde Mario Kart TV se cuenta por miles, al igual que los comentarios y capturas de pantalla que recibe cada día en la red social Miiverse. Nunca antes habíamos visto una comunidad tan viva como la de Mario Kart 8. ¡No dejéis de compartir vuestros mejores momentos en la comunidad de Hobby Consolas! Ya sabéis nuestro código: **8905-1416-7415**







Entra en www.mariokart.tv

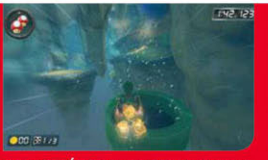
Para llevar el pique a todas partes, accede a la 'web app' de *Mario Kart 8* desde el navegador de Wii U, PC, portátil, smartphone o tableta, para ver en tiempo real los vídeos y mejores tiempos de vuestros amigos registrados en Nintendo Network... o de todo el mundo.

ATAJOS

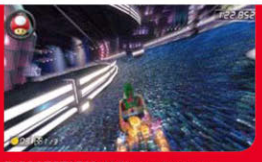




AEROPUERTO SOLEADO. Tras salir del avión y antes de llegar a la curva, salta a la pequeña rampa que hay sobre el agua a la izquierda, siempre con champiñón.



CALA DELFÍN. En la zona de tuberías que echan aire, lo más rápido es usar las de la derecha, ya que tienen aceleradores... o saltar de una morada a otra con un turbo.



DISCOESTADIO. Utiliza turbos para atravesar estas curvas metalizadas. Cuando el camino se divide en dos, toma el rojo para hacer mejores derrapes.



CUMBRE WARIO. Aprovecha este saliente de la curva más cerrada. Luego, en la gran bifurcación del bosque, cuélate por el camino central con un champiñonaco.

MiiVERSE

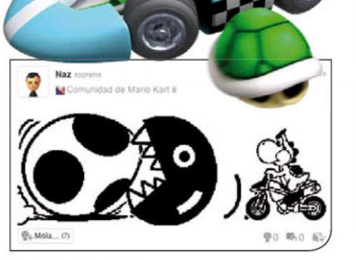
La red social de Nintendo está que echa chispas con *MK8*. No dejéis de subir vuestros vídeos, comentarios, capturas y dibujos como estos:



ESTE USUARIO JAPONÉS ha plasmado la esencia de Estela en un dibujo a mano que merece ser enmarcado. La calidad de algunas de vuestras creaciones no tiene límite. ¿Alguien se atreve a superar esto?



¿RECONOCÉIS ESE DIBUJO? Exacto, es un cartucho del mítico *Mario Kart 64* recreado píxel a píxel. No es de extrañar que lleve más de 1170 'Mola' recibidos, incluido el nuestro. Horas de GamePad y mucho pulso.



EL BUEN HUMOR inunda vuestros posts de Miiverse, como en el caso de este usuario, que ha encontrado la solución definitiva para librarse del huevo gigante que pulula por el Valle de Yoshi. Vía libre para el dino.



OTROS ARTITAS APUESTAN por sellar su talento compositivo con dibujos como éste: Mario se dirige sin remedio hacia una planta piraña mientras su Mii se parte el eje. ¿Tenéis ya los 90 sellos desbloqueables?



NUESTRO LECTOR CARLITOS ha capturado uno de los guiños más nostálgicos de la saga: esas réplicas de la Ultra Hand diseñada por Gunpei Yokoi en 1966, a modo de pilares de carga. ¡Buen retro-visor!



ALGUNOS PRESUMEN DE COCHE dorado y comparten pantallazo con todo el mundo. Para subir vuestras capturas, sólo tenéis que pulsar el menú 'Home', ir a Miiverse, 'Publicar' y adjuntar la imagen al texto.

Curiosidades sobre ruedas

- ✔ **En lugar del efecto antigravedad,** el equipo de desarrollo barajó la posibilidad de incluir taladros en el frontal de los vehículos para atravesar paredes y montañas.
- ✔ **En el Aeropuerto Soleado,** los destinos que aparecen en los paneles informativos de los vuelos corresponden a los nombres de otros circuitos del juego. Fíjate bien...
- ✔ **En el Circuito de Mario,** los muelles azules que sostienen la curva levadiza son un guiño a la Ultra Hand, uno de los primeros juguetes fabricados por Nintendo.
- ✔ **Dunas Huesitos** esconde vasijas con motivos de *Super Mario Bros* en los túneles.
- ✔ **Los karts y las motos** son igual de rápidos entre sí; todo depende del terreno.
- ✔ **Las canciones** de muchos circuitos se grabaron en directo con una orquesta.



COPA HOJA



ESTADIO WARIO. No hay muchos atajos pero el tramo más evitable es esta zona de barro justo antes de la recta final. Por supuesto, con champiñones (mínimo dos).



TIERRA SORBETE. Déjate caer por el agujero que hay detrás de los conos y toma el camino subterráneo. Evita la cueva de columnas y sal por la izquierda.

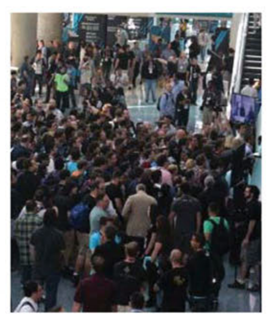


CIRCUITO MUSICAL. Atraviesa las zonas de hierba con turbo y usa la rampa que hay en la mitad del circuito, y sobre todo, ¡salta sobre el tambor del tramo final!



VALLE DE YOSHI. El camino más rápido es el izquierdo (por el puentecito de madera). En la zona del huevo, usa la rampa que hay fuera de la pista con turbo.

TELÉFONO ROJO
Yen te responde



Dejarme fotografiar no es lo mejor para mantener mi identidad, pero si un grupo de freaks se agolpa como zombis en *Dead Rising*, me la juego, porque hay algo guay cerca.

Nuestro destino es jugar online

@ Muy buenas Yen, tengo 15 años y soy un usuario de PS4 y PS Vita con un par de dudas:

■ *Destiny* solo será online. Hasta ahí todo bien, pero en el caso de PS4, ¿hace falta ser miembro de PS Plus para poder jugar con mis amigos?

Pues sí. Para jugar a cualquier juego de PS4 online hace falta tener una suscripción a PS Plus, como sucede en Xbox One y sucedía en 360 con Xbox Live Gold. Hay algunas excepciones, juegos gratuitos en los que no hace falta pagar PS Plus, como *DC Universe Online* o *PlanetSide 2*. Alguno más llegará en el futuro, como *The Elder Scrolls Online*, que no nos obligará a tener PS Plus contratado. Como ves, se trata de juegos F2P que hacen caja con los micropagos o juegos que tienen su propias cuota mensual, como los 12,99€ que habrá que gastar en *The Elder Scrolls Online*.



BLOODBORNE, la nueva joya de From Software, llegará en exclusiva a PS4 el 2015. Si habéis jugado a *Demon's Souls* o a cualquiera de los dos *Dark Souls*, ya sabéis de qué nivelazo os estamos hablando.

■ Por marzo surgieron diversas filtraciones sobre un *Dishonored 2*. ¿Se sabe algo nuevo?

Ha sido uno de los grandes ausentes del pasado E3. Aunque no hay nada oficial, diversos rumores apuntan a que Corvo ya no será el protagonista, cediendo su papel a Emily, la hija de la emperatriz asesinada al inicio del juego original. Otros rumores apuntan a que se ambientará en una de las 3 islas restantes del universo de la serie. Personalmente, me importa muy poco si los rumores son ciertos o una mentira total. Lo único que quiero es que se anuncie oficialmente y que llegue cuanto antes. A ser posible que salga antes de ayer.

■ ¿Cuando van a salir *No Man's Sky*, *Batllecry*, *Homefront The Revolution* y *Bloodborne*?

La joyita de Hello Games, *No Man's Sky*, no tiene fecha de salida, *BattleCry* y *Homefront* saldrán en 2015. *Bloodborne* también llegará en 2015 e incluso se ha especulado con su posible fecha de lanzamiento, el 31 de marzo, aunque no es un dato oficial.

■ Ya por último me gustaría saber si hay, o habrá, un juego AAA sobre *Los Juegos del Hambre*, mas allá del multiplayer del *Minecraft*.

Pues, pese al éxito de los juegos chorra de Facebook y móviles basados en la serie (de libros y pelis), nadie se ha decidido a hacer un juego (o por lo menos no lo han hecho público) de gran presupuesto para consolas. Parece claro que en algún momento llegará. Cómo y cuándo ya es otro cantar.

H.A.W.K. Ink



THE HUNGER GAMES ADVENTURES es un juego bastante simplón disponible en Facebook, iOS y Kindle. Es regulero, pero consigue saciar nuestro hambre por un juego basado en la serie. Esperamos que salga alguno mejor.

LA PREGUNTA DEL MES

¿Estamos viviendo el ocaso del desarrollo japonés?

■ Hola Yen, viendo el último E3 parece que los estudios japoneses están de capa caída. ¿Qué opina el sabio Yen como nipón que es?

Pues la verdad es que lo que en un principio parecía una mala racha comienza a parecer el fin de una era. Es cierto que hay algunos títulos japoneses con mucho futuro, pero ya no somos los pioneros de esta industria. Aquí interesan mucho más los juegos para móviles y ese tipo de chorraditas. Nunca hemos sido muy fans de la potencia gráfica.

Francisco Linacero

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Modifica nuestra propia aventura

@ Hola Yen. Últimamente leo por internet con frecuencia a gente hablar de mods para juegos como *Skyrim*:

■ ¿Qué son exactamente? ¿Gente que crea sus propios niveles?

Se parece un poco, pero no es eso. Hacer un mod significa mod-ificar un juego, sea de la forma que sea. Puedes crear niveles que no estaban en el juego original, crear objetos, armas, escenarios, etc. e integrarlos en el juego, cambiar las reglas de juego, la fuerza de la gravedad, etc. Aunque mis mods favoritos son los que directamente cambian por completo el juego en el que están basados. Cogen un juego y su motor gráfico y lo usan para cambiar todo lo que les sea posible haciendo que sea difícil reconocer de dónde proviene el mod en cuestión. Generalmente son usuarios que lo hacen por puro entretenimiento, por amor al juego en cuestión o por aprender cómo narices se usa un motor gráfico, por ejemplo. De los cientos de casos relevantes yo me quedo con *DayZ*, el mod de *Arma 2* y con las decenas de mods creados a partir de *Half-Life 2*, en especial con *Black Mesa*. ¡Y se me olvidaba el *DOTA*!

■ Cambiando de tercio, ¿es cierto que el escenario de juego de *No Man's Sky* será infinito?

Y tanto que sí, aunque no me parece, ni de lejos, lo más llamativo del juego. Crear un universo de juego infinito se logra gracias a la creación de contenido aleatorio (que es la mejor traducción de "procedural" que se me ocurre). Eso es algo que ya han tenido muchos otros juegos: *Cloudberry Kingdom*, *Xcom: Enemy Unknown*, *Terraria*, *Minecraft*, *Spore*, *Dark Cloud 2*, *Toejam & Earl* e incluso juegos más viejunos todavía, como *Rogue* (1980). Lo que quiero decir es que es algo que se lleva mucho tiempo haciendo, en mayor o en menor medida. El caso es que *No Man's Sky* parece que lo hace de un modo más bonito y completo. Habrá que ver si las diferencias entre planetas y especies alienígenas resultan gratificantes o no. A mí, me llama más la atención que, dentro de ese contenido generado algorítmicamente, gozaremos de una libertad brutal.

Fernando Silva

> « LOS JUEGOS CON CONTENIDO ALEATORIO TIENEN YA 24 AÑOS, PERO AHORA VIVEN UN BOOM »



THE STANLEY PARABLE salió en 2011 como mod de *Half-Life 2*, pero su original propuesta: avanzar por el escenario haciendo caso o no al narrador y tomando decisiones que nos llevaban a distintos finales caló tanto que decidieron hacerlo como juego independiente en 2013.

vuestra OPINIÓN



Ha llovido mucho desde el E3

@ Hola Yen. Como el pasado E3 es eso, pasado, yo me quiero centrar en el presente y el futuro de la nueva generación:

■ ¿Qué te parece lo nuevo de Cliff Bleszinski?

Hombre, el tema free-to-play no es que me emocione precisamente. Ya sé que ha dicho que está en contra de los pay-to-win (micropagos para ser el más poderoso en una partida) pero es un sistema que no termina de convencerme. Por un lado me parece bien que todo el mundo pueda jugar gratis, pero no me gustan los micropagos. Me molesta que haya gente jugando a un juego que dispone de un contenido distinto en función de lo que pague. Debería haber una versión gratuita con lo básico y una de pago con el juego completo. Al margen del modelo de negocio apenas sabemos nada y, aunque Cliff tiene todo el crédito del mundo tras reinventar las coberturas, será muy difícil (por no decir modo pesadilla) que sorprenda como lo hizo *Gears of War*.

La simbiosis perfecta

Xisco Conde

COLABORADORES · BORN TO PLAY · HOBBY CONSOLAS

Vale, está claro, las nuevas consolas son más potentes y muestran unos gráficos de aúpa, pero ¿qué se esconde bajo todas esas texturas hiperreales y esa cantidad inmensa de polígonos? Respuesta: lo de siempre. Sí, así es, los mismos juegos ya aparecidos en el sistema anterior pero más bonitos y en HD. Parece como si el salto evolutivo tecnológico implicase otro salto, esta vez involutivo, en el aspecto creativo.

Por otro lado tenemos los juegos indie, imaginativos y con mecánicas novedosas, pero en muchos casos, demasiado cortos y en otros, abusando del píxel (como si fuera una especie de denominación de origen) para disfrazar juegos normalitos con mecánicas ya vistas y venderlos como el nuevo gran pelotazo del sector independiente. Ante lo cual yo me planteo, ¿no sería interesante combinar la creatividad e imaginación de los juegos indie con la potencia y los gráficos de los AAA?

Yen: Por un lado los juegos indie pecan de "ahí tienes esta estética tan molona en un juego convencional", aunque hay auténticas joyas de la innovación. Por otro, los triple A se afanan por mostrar más y más gráficos dejando de lado esa originalidad. Cuando alguien une las dos cosas el éxito está garantizado. Y si no ahí están *Portal*, *Shadow of the Colossus*, *Doom*...

vuestra OPINIÓN

El ocaso de una feria

Christian Romero Besada

He de comenzar diciendo, en esta disertación que quisiera hacer sobre el presente de la E3, que no contemplo internet como opción para estar al corriente de lo que en dicha feria se ha producido. El papel de Hobby Consolas me ofrece, en cambio, negro sobre blanco, una visión compendiosa, menos crispada, apropiada y, en suma, profesional, de un evento que, cada año que pasa, se engolosina más y más con esa mediatización necia de la rumorología enfermiza. Hasta tal punto que los ajenos a la red como medio de información -por las cefaleas que llega a producir- también somos alcanzados por las llamadas "filtraciones". Que si Sony nos reserva una conferencia memorable, que si los contraataques de Microsoft, que si el nuevo hardware de Nintendo... ¿se diluye la magia que para muchos poseía esta feria? ¿las pugnas entre las distintas compañías rivales se ha tornado en un absurdo intercambio de golpes en forma de adelantos? Sí, así es; y contra eso, parece, ya nada puede hacerse.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

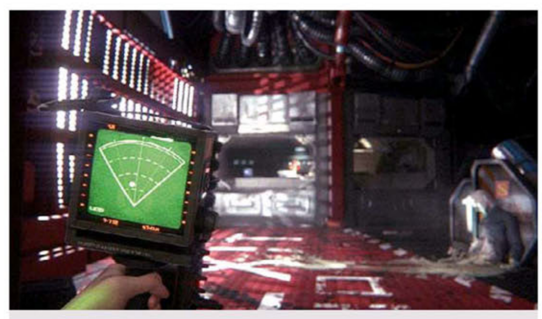
Yen: La verdad es que cada vez sabemos más de lo que las compañías van a mostrar mucho antes de que empiece la feria, lo que hace que se pierda gran parte de la gracia. Sigue siendo una fiesta del videojuego y solo por eso ya merece la pena.



Lo poco que he visto de *Alien: Isolation* me parece realmente espectacular. ¿Crees que será un juegazo, un éxito?
Son dos cosas distintas. Puede ser un juegazo y no vender nada, por ejemplo. El caso es que a mí también me tiene una pinta increíble. Me chifla su estética fiel a la película original o las promesas respecto a la inteligencia artificial del alien. Ahora bien, habrá que ver si esas promesas en forma de hype (que dicen los jóvenes) se traducen en algo real, porque no será la primera ni la última vez que nos pasa. Eso sí, le tengo fe, aunque no ciega.

Sé que aún es pronto para esta pregunta pero ¿qué motor gráfico crees que se impondrá en la nueva generación: Unity, Unreal Engine o CryEngine?
Pues sí que es una pregunta complicada. Vamos por partes, CryEngine es, quizás, el más potente junto con Unreal Engine 4. Unity es el favorito de los desarrolladores indie por las facilidades que ofrece y por el precio, pero la cosa ha cambiado mucho y Epic y Crytek ofrecen suscripciones realmente baratas para usar su motor. Unreal ha simplificado su uso haciéndolo más accesible e igual de potente y Unity introducirá mejoras en la iluminación para ponerse a la altura de los dos grandes. Como ves, la cosa está muy competida y es difícil dar un ganador. Creo que Unity seguirá siendo la herramienta elegida por los desarrolladores indie, aunque poco a poco perderá clientes en favor de CryEngine y Unreal 4. CryEngine seguirá siendo la opción de los que quieran apabullar con poderío técnico. Y ¿Unreal 4? Pues creo que será el "ganador". Su potencia, su nueva accesibilidad y su nuevo precio le convertirán en el motor más usado de la generación. Al menos, ésa es mi apuesta. Y tampoco podemos olvidarnos de los motores exclusivos de algunas compañías que nos darán muchas alegrías, como el FoxEngine de Konami, el Snowdrop de Ubisoft, el Frostbite 3 de DICE, el RED Engine 3 de CD Projekt RED o el Luminous Engine de Square Enix, por ejemplo.

Juan Carlos Beto



ALIEN: ISOLATION es una de las grandes esperanzas de los fans para volver a ver un gran juego basado en las películas. La memoria de los jugones aún está traumatizada por los aliens "chiquiteros" de Sega.

> « HAY MUCHOS BUENOS MOTORES GRÁFICOS NEXT GEN, PERO CREO QUE UNREAL 4 SERÁ EL MÁS USADO »

Adivinar el futuro de Nintendo

@¿Cómo lo llevas Yen? Soy un nintendero de los que ya no quedan. Tengo todas las consolas de Nintendo que han salido y aún me quedan ganas de seguir "nintendeando".

Después de ver el E3 de Nintendo, con todos esos esperanzadores anuncios, me quedan dudas. ¿Qué pasa con 3DS? ¿Crees que al centrarse en Wii U conseguirán igualar a PS4 y One a costa de sacrificar a la portátil? ¿No crees que faltaron juegos multiplataforma para acercarse a sus competidoras?
La verdad es que 3DS se ha quedado un poco abandonada, aunque Nintendo haya mostrado en el reciente Nintendo Direct algunos títulos interesantes de desarrolladoras third party. La avalancha de títulos para Wii U es esperanzadora, es cierto, pero sigo pensando que no puede (ni debe) tratar de competir con Sony y Microsoft. Wii U está pensada como una consola distinta, sin la potencia gráfica de sus competidoras. Eso no quiere decir que no pueda igualarlas en ventas. Como pasó con Wii, aunque ahora en menor medida (y ése es el principal problema de Nintendo) hay usuarios que compaginan una de las dos consolas punteras con Wii U, precisamente porque tiene algo distinto. Si pierden eso para conseguir los multiplataforma de su competencia, ¿no sería absurdo tener una Wii U para jugar a lo mismo pero con menos espectáculo gráfico?

¿Qué opinas de las figuras Amiibo? No entendí muy bien qué serán capaces de hacer al conectarlas a la consola. Muchas gracias, sabio.
Decir que es un negocio muy lucrativo sería una obviedad,



pensando en los éxitos cosechados por *Skylanders* o *Disney Infinity*, así que la idea es buena, aunque no muy original. Eso sí, me parecen mucho más chulas y carismáticas, de aspecto, que las de *Skylanders*. Los Amiibo llegarán en invierno, el mismo día que salga a la venta *Super Smash Bros.* para Wii U. Al colocar la figura en el lector NFC del mando, el personaje aparecerá en el juego, bien sea invocado como luchador adicional que nos ayuda o para enfrentarnos a él. Además, subirá de nivel al luchar y podremos personalizar las habilidades que usará y mejorarlas, para que nuestro Amiibo sea distinto al resto. También se podrá usar en otros juegos en el futuro, como *Mario Kart 8* o *Yoshi's Woolly World*, por ejemplo. Incluso saldrá un periférico para 3DS que nos permitirá usar las figuras también en la portátil.

Ricardo Peri

La ración mensual de dudas varias

@ Hello Yen, how are you? Yo bien, por si preguntabas. Me hallo en un mar de dudas desatadas principalmente por el E3 del mes pasado:

■ ¿GTA V para PS4, Xbox One y PC será exactamente igual que los de PS3 y 360?

Hombre, exactamente igual no va a ser. Además de las lógicas mejoras gráficas, que incluyen mejores texturas, mayor distancia de dibujado, nuevos efectos climatológicos o una mayor densidad en el tráfico, también veremos otras novedades, como el editor de vídeo (al menos en PC). Rockstar también confirmó que habrá nuevo contenido jugable, aunque aún no ha especificado qué será. Incluso podremos pasar nuestra partida de PS3 o 360 a las nuevas consolas, un acierto (sobre todo por poder pasar el personaje online).

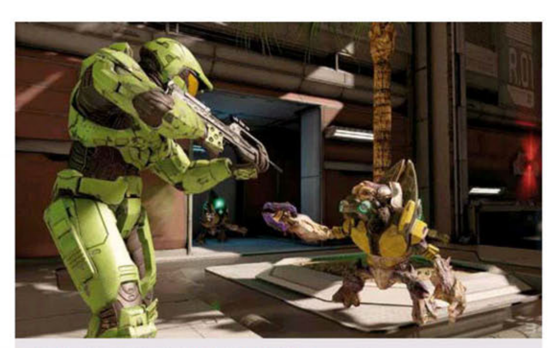
■ También me llamó mucho la atención PlayStation TV. ¿Será solo una PS Vita de sobremesa?

No, será mucho más. Además de poder poner juegos de PS Vita (tanto físicos como digitales) en nuestra televisión, también podremos usarla como juego remoto para PS4. Es decir, que podremos jugar en otra tele de nuestra casa (que no sea la que está conectada a la PS4). También nos dará acceso a PS Store, con los cientos de juegos que hay disponibles. Y será compatible con PlayStation Now, cuando salga en Europa.

■ ¿Qué te parece PlayStation Now? ¿qué precio tendrán los juegos? ¿podremos descargarlos para siempre?



PLAYSTATION TV es uno de los periféricos más interesantes que presentó Sony en el E3. Gracias al aparatito podremos jugar a los juegos de PS Vita en nuestra tele, jugar a PS4 en otra tele...



HALO: THE MASTERCHIEF COLLECTION reunirá en un solo pack las cuatro entregas numeradas de las serie Halo. No incluirá los spin-offs, como *Halo ODST* o *Halo: Reach*, pero sí las entregas principales.

PlayStation Now me parece una iniciativa realmente brillante. El juego por streaming es algo que pasará tarde o temprano. El precio de los juegos aún no es definitivo pero en la beta cerrada disponible en EE.UU. los alquileres de 4 horas cuestan entre 3 y 5 dólares, aunque también podremos alquilarlos por 7, 30 y hasta 90 días (lo que nos podrá costar hasta 30 dólares).

Por ahora, solo podremos alquilar los juegos durante un tiempo, pero esperamos que cuando se lance en Europa haya algún tipo de tarifa plana para jugar sin preocuparnos de cuánto tiempo nos queda de alquiler. Como ves, no se podrán descargar juegos en ninguno de los casos, ya que el juego se hará por streaming, sin usar ninguna consola ni dispositivo en el que almacenar los juegos, que estarán en la nube. En cualquier caso, tanto el catálogo disponible como el precio de los alquileres seguro que varía cuando haga su lanzamiento oficial el servicio.

También me llamó la atención en el E3 la *Halo Master Chief Collection*. ¿Que diferencias tendrán con los juegos originales?

El pack incluirá los 4 juegos principales de la serie. *Halo: Combat Evolved* y *Halo 2* serán ediciones Anniversary, lo que significa que tendrán un aspecto gráfico completamente remozado, con nuevas texturas, modelos, etc. En el caso de *Halo 3* y *Halo 4*, el lavado de cara será menor, ofreciendo también gráficos a 1080p y 60fps pero con un aspecto más parecido al original. Además, la colección vendrá con el acceso a la beta multijugador de *Halo 5: Guardians*, a partir del 27 de noviembre.

Daniel Betancourt

Y ahora la ración mensual de retro

@Hola Yen, me gustan mucho las aventuras gráficas clásicas de los 90 como *Monkey Island*, *Day of the Tentacle* o *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*. Tengo unas dudas:

He visto que llegará un remake de *Grim Fandango*. En su día no lo pude jugar, ¿es tan bueno como dicen?

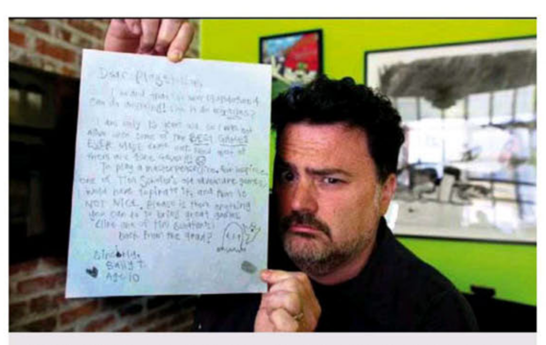
Fue una de las últimas obras de Tim Schafer, creador de 2 de los juegos que mencionas como tus favoritos en el género, así que sí, no puedes perdértelo. Las ventas en su día no le fueron nada bien, aunque la crítica lo puso por las nubes. Es el momento perfecto para que todos los que no pudieron (o no quisieron, pillines) jugarlo en su día se lancen a por él como locos el mismo día que salga a la venta.

Sin contar las tres aventuras que te acabo de mencionar, ¿cuál es tu aventura gráfica favorita de aquella época?

Sé que aquí lo guay sería decir que *Full Throttle* o *Sam & Max*, pero no lo diré. La verdad es que mi favorito era *Loom*, un juego de LucasArts protagonizado por un tejedor que vive en un mundo mágico. Lo más loco es que interactuábamos con el escenario utilizando los hechizos de un bastón mágico, una serie de notas de música que debíamos reproducir agudizando nuestros oídos para poder avanzar por la aventura.

Otro que me entusiasmó fue el *King Quest V*, del que ya hablé el mes pasado. Y tampoco puedo olvidarme de aquel primer *Larry*, que te dejaba escribir los textos para hacer actuar a nuestro personaje, ni de *Beneath a Stealth Sky*, una curiosa aventura cyberpunk, ni del sobresaliente *Broken Sword* ni, por supuesto, de *Space Quest IV: Roger Wilco and the Time Rippers*. Ahora que lo pienso, a mí también parece que me chiflan las aventuras gráficas.

Teniente Don



TIM SCHAFER apareció en la presentación de Sony haciendo creer que una niña escribía una carta a Sony para pedir un remake de *Grim Fandango*, una de las mejores aventuras gráficas jamás creadas.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@Yen, tu eres !Geralt de Rivia¡ Visto como halagas el juego no había otra opción.

Yen: Si yo fuera rico, digo Geralt, no tendría que esperar como un idiota hasta el año que viene para jugar a *The Witcher III*. Aprovecho para meter la cuña: ¡va a ser un juegazo!

@Yen, ¿es verdad que en *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* podremos sacar a cabras volando del escenario gracias a unos globos aerostáticos?

Yen: Mira chaval, no sé qué clase de chiflado te habrá contado esa falacia, ni cómo eres tan inocente, porque creerse que Kojima estaría tan loco como para incluir semejante posibilidad en su nuevo juego... Espera, pensándolo bien, Kojima está muy mal de lo suyo. Voy a comprobarlo en internet. Ya me lo estaba yo temiendo...

@Yen, ¿es verdad que Nintendo no fue al E3 porque estaba enfadada con la organización de la feria?



Yen: Nintendo sí que acudió a la feria, aunque fuera más con vídeos que en persona, pero tienes algo de razón. Por lo visto, Reggie Fils-Aime se enfadó tanto con los organizadores que se comió a un par de niños que probaban los juegos de la competencia. Por eso dicen que es el que tiene mejor saque de todo Nintendo, aunque sea en *Wii Sports*.

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 98

SACRED 3. El continente de Arcaria nos recibirá con los brazos abiertos en este RPG de acción, que nos enfrentará a mercenarios, bestias, no muertos...

PÁGINA 103

DIABLO III ULTIMATE EVIL EDITION. El juego de Blizzard se estrenará en la nueva generación con una edición que incluirá el original y la expansión *Reaper of Souls*.

PÁGINA 100

RISEN 3 TITAN LORDS

Después de que una oscura criatura le succione el alma, el protagonista de este nuevo *Risen* deberá viajar por un mundo medieval inmerso en una guerra entre unas criaturas mágicas conocidas como titanes.

EN ESTE NÚMERO...

El rol de acción, en forma de terceras partes, será el protagonista indiscutible del próximo mes de agosto. También volveremos a viajar al metro de Moscú, sometido a obras. Será la forma de cobijarse del calor.

LAS CLAVES

1 ELEGIREMOS ENTRE CUATRO HÉROES con sus propias habilidades. Un arquero, un guerrero, una maga y una lancera.



2 EL ARGUMENTO nos pondrá en la piel de 4 luchadores que deben acabar con el emperador Zane y su ejército de demonios.



3 EL DESARROLLO será el típico de un hack n'slash: acabar con hordas de enemigos una y otra vez y mejorar a nuestro héroe.

■ 1 de agosto ■ Deep Silver ■ Rol

SACRED 3

Para crear un gran hack n' slash no hace falta hacer un pacto con el *Diablo*. Basta con poner cientos de enemigos en pantalla y a 4 jugadores repartiendo hostias. Sagradas, claro.

■ **REPARTIR TOLLINAS SIN PARAR POR UN ESCENARIO** infestado de enemigos es uno de los motivos por los que se crearon los videojuegos. Por tanto, no es de extrañar que los grandes hack n' slash, como la serie *Diablo*, vendan juegos como churros. Por eso Deep Silver decidió comprar la licencia de *Sacred* a Ascaron (desarrolladora que cayó en bancarrota) para llevar a cabo la tercera entrega, que llegará cargada de novedades y de mucha mala leche (la de sus protagonistas).

→ **EL ARGUMENTO NOS SITUARÁ 1.000 AÑOS DESPUÉS** de los acontecimientos sucedidos en la primera entrega. Nosotros tendremos que enfrentarnos a las fuerzas de malvado Zane. Y claro, como parece que estos villanos de hack n' slash tienen auténticas fábricas para crear miles de esbirros, necesitaremos la ayuda de nuestros colegas para salir vivos. Hasta 4 jugadores podrán cooperar para avanzar en la aventura, combinando sus habilidades y creando combos imposibles. Marak será un guerrero Safiri; Vajra será el arquero; Claire, una paladín y Alithea una lancera. Uno será más eficaz en el cuerpo a cuerpo, otro en largas distancias, otra será buena con la magia y la otra experta en combate a media distancia. Además, el control estará adaptado al mando de PS3 y 360, por lo que se simplificará un poco el estilo de juego para hacerlo más directo y sencillo. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Su propuesta tiene toda la pinta de ser tan repetitiva y machacona como la de cualquier otro hack n' slash. Pero claro, también igual de adictiva y divertida.



SACRED 3 será un hack n' slash de los de toda la vida. Cientos de enemigos que abatir, aporreo de botones y búsqueda de mejoras.

¡OJO AL DATO!

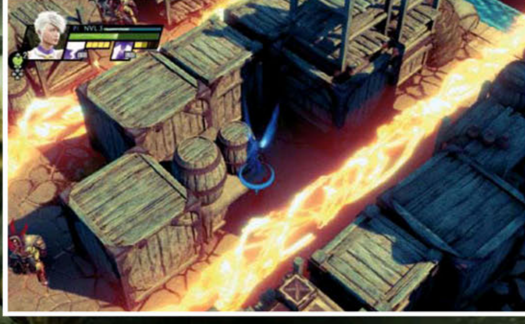


La versión en 2D...
EL APERTITIVO DE LOS MACHACA BOTONES

Después de comprar los derechos de la serie, Deep Silver mandó realizar un "yo contra el barrio" en 2D ambientado en la serie. *Sacred Citadel*, que así se llama, sirve como preámbulo de lo que veremos en *Sacred 3*.



EL SAQUEO DE LOS ESCENARIOS estará muy presente, pero hemos visto una menor cantidad de objetos de equipo disponibles respecto a otros éxitos del género.



LOS NIVELES estarán repletos de enemigos y de trampas. Un paso en falso y podremos acabar ensartados por unos pinchos, calcinados por el fuego...

SACRED 3 PROMETE CONVERTIRSE EN UN RIVAL MÁS QUE DIGNO PARA EL HIT DEL GÉNERO, *DIABLO*

LAS CLAVES



1 RPG DE ACCIÓN. La acción se desarrollará en tercera persona. Serán muy frecuentes los combates contra todo tipo de criaturas.



2 MUNDO ABIERTO. Habrá escenarios muy variados que podremos explorar a nuestro antojo. Las cuevas secretas se prodigarán mucho.



3 AMBIENTACIÓN. El tono medieval será una de las señas de identidad de la aventura, en contraste con la piratería y el vudú de *Risen 2*.

■ 15 de agosto ■ Deep Silver ■ Rol

RISEN 3 TITAN LORDS

Tras el abordaje fallido que fue *Dark Waters*, el estudio Piranha Bytes tratará de alzarse de nuevo como titán del rol.

■ **LOS AMANTES DEL ROL DE ACCIÓN** van a tener un buen final de año. En octubre llegarán *Dragon Age Inquisition* o *Sombras de Mordor*, pero antes, para ir abriendo el apetito, en el mes de agosto llegarán *Sacred 3*, la versión definitiva de *Diablo III* y *Risen 3*. Este último tratará de paliar el mal sabor de boca que dejó su predecesor, *Risen 2: Dark Waters*, un título que se desmarcó con una interesante ambientación pirata y que acabó encallando en las afiladas costas del género.

→ **EL PROTAGONISTA** será un desconocido que ha sido despojado de su alma y que deberá recuperarla, viajando por un mundo dejado de la mano de los dioses, a merced de las Guerras de los Titanes. Así, deberemos buscar la ayuda de una orden de magos que fueron expulsados del mundo y condenados a la reclusión en la isla del trueno de Taranis. Uniéndonos a su alianza de guardianes, aprenderemos la magia de cristal para plantar cara a los titanes. El desarrollo será bastante clásico, con un gran mundo que explorar, cientos de personajes con los que hablar y un protagonista al que subir de nivel desde cero, a base de combatir y obtener nuevas armas y habilidades. Las peleas serán en tiempo real, de modo que deberemos combinar ataque, defensa, esquives, bloqueos y contraataques. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Piranha Bytes pretende volver a sus raíces con este RPG de acción. No pinta mal, pero habrá que ver si logra ser suficientemente profundo y si los gráficos aguantan el tipo.

NUESTRO OBJETIVO será recuperar el alma y encontrar a los magos que habitan en la Taranis, la isla del trueno.

NADAR Y ESCALAR, dos de las nuevas habilidades, serán esenciales para la exploración del mapeado.

EL PROTAGONISTA DEL JUEGO SERÁ UN DESCONOCIDO QUE HA SIDO DESPOJADO DE SU ALMA

¡OJO AL DATO!



Veterano del rol...

LA SEGUNDA SAGA QUE MORDIÓ PIRANHA

Piranha Bytes, el estudio alemán que ha firmado *Risen 3*, se labró un nombre en la industria con *Gothic*, una saga de rol para PC. Ciertos problemas con la editora JoWooD hicieron que perdiera sus derechos temporalmente, pero los recuperó tras la quiebra de aquélla.



EL APARTADO GRÁFICO no será particularmente vistoso. Los modelados y el acabado de los escenarios casi serán más propios de los principios de PS3 y 360 que de su final, por lo que no extraña que no salga en PS4 y One.

LAS CLAVES



1 REMASTERIZACIÓN. El apartado técnico presentará mejoras: gráficos más vistosos, 60 fps, mayor resolución (1080p en PS4 y 900p en Xbox One)...



2 PRECIO REDUCIDO. El pack físico costará 40 euros e incluirá los dos juegos. También será posible comprarlos por separado, en formato digital, a 20 cada uno.

■ 29 agosto ■ Shoot´em up ■ Deep Silver

METRO REDUX

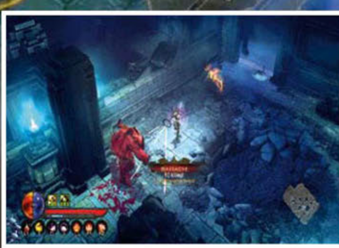
■ **DESPUÉS DE MUCHOS AÑOS** volcado hacia la vertiente multijugador, el género del shooter ha vuelto a abrazar con fuerza las campañas. Tras el reciente *Wolfenstein*, el próximo mes llegará *Metro Redux*, una remasterización que incluirá *Metro 2033* y *Metro Last Light*, dos de los pocos shooters de los últimos años que jugaron sus bazas al modo Historia, inspirándose en las novelas de Dmitry Glukhovsky. Así, reviviremos las andanzas del soldado Artyom por el metro de Moscú, donde deberemos hacer frente a mutantes y a supervivientes, inmersos en una guerra civil.

→ **EL PACK** contendrá las versiones definitivas de ambos títulos, con todos los DLC y mejoras en varios frentes. En el lado visual, todo estará más detallado: luz, clima, destrucción, efectos de partículas… En el lado jugable, los enemigos tendrá una mayor inteligencia, el control de las armas estará más pulido y habrá nuevas mecánicas de sigilo. En ese sentido, se podrá elegir entre dos estilos de juego muy diferenciados, "survival" y "spartan", entre los que variarán la escasez de recursos, la lucidez de la IA o la velocidad de recarga de las armas. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

La mejora gráfica no es ningún prodigio, pero el original desarrollo y el precio reducido son grandes puntos a su favor, sobre todo si no se jugó en 360, PS3 o PC.







LAS CLAVES



1 ROL DE ACCIÓN PARA 4 JUGADORES online o en la misma consola es lo que ofrece esta edición, que incluirá la expansión *Reaper of Souls* y sus añadidos.



2 LAS VERSIONES DE PS4 Y PS3 tendrán extras inspirados en *The Last of Us* (una mazmorra extra) y *Shadow of the Colossus* (seis aspectos de armadura).

19 de agosto ■ **Blizzard** ■ **Rol de acción**

DIABLO III REAPER OF SOULS ULTIMATE EVIL EDITION

■ **HACE YA CASI UN AÑO** que disfrutamos en PS3, 360 y PC de *Diablo III*, la tercera entrega del popular "hack & slash" de Blizzard. Si en su momento te lo perdiste, con *Ultimate Evil Edition* tendrás una nueva ocasión de oro para disfrutarlo, ya que se trata de una edición mejorada y repleta de añadidos que sale para todas las consolas, incluyendo las "next gen".

→**INCLUYE TODO EL CONTENIDO ORIGINAL**, además de la expansión *Reaper of Souls* con su nueva clase controlable (el Cruzado) y jugosas mejoras técnicas, como una sensible reducción de los tiempos de carga. La versión a la que hemos tenido acceso para hacer este avance es la de PS4, lo que nos ha permitido constatar otras mejoras como una resolución nativa a 1080p (a 60 fps estables) y uso adaptado del panel táctil del Dual Shock 4. Y también podremos importar nuestro personaje de la partida que tengamos empezada en PS3. HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

Es la edición definitiva de un gran "hack & slash". Pero... ¿merecerá la pena si ya tienes el juego original?

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

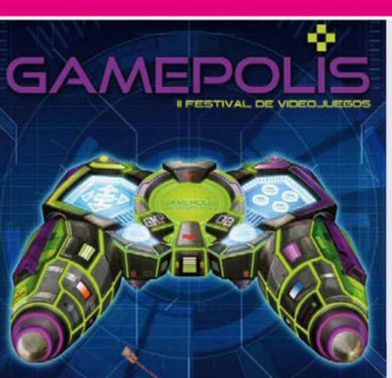
JULIO



23

PS4-PS3-VITA-360-PC-WIIU

ODDWORLD ABE'S ODDYSEE NEW'N TASTY. La aventura original del mudokon vuelve con tecnología renovada. Descárgala y revive los "sígueme" de la época PS One.



25-27

FERIA MÁLAGA

GAMEPOLIS. El festival de videojuegos de Málaga celebra su 2ª edición con conferencias, eSports y montones de juegos para probar. En el Palacio de Ferias y Congresos.



30

PS4

THE LAST OF US REMASTERIZADO. Joel y Ellie reviven el juego de PS3 que se ha convertido en un clásico, con todos los DLCs y gráficos mejorados.

AGOSTO



1

PS3-360-PC

SACRED 3. Viajad hasta Ancaria para una experiencia rolera con más énfasis en el modo competitivo. ¡Vuelve el "hack ´n´slash"!




8

PS3-360-PC

ULTRA STREET FIGHTER IV. El juego "por sí solo", sin recurrir a versiones previas, en físico y descargable.

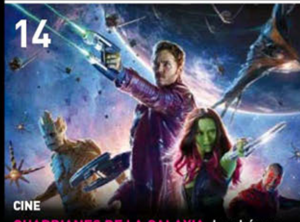


13

FERIA

GAMESCOM

La convención de videojuegos más importante de Europa vuelve a dar el pistoletazo de salida en Colonia. ¡Un escaparate fundamental para el sector antes de que acabe el verano!



14

CINE

GUARDIANES DE LA GALAXIA. Los héroes más extraños e irreverentes de Marvel preparan su estreno en las salas de cine.



18

PS4-XO-360-PS3

DIABLO III ULTIMATE EVIL ED. El clasicazo del rol presenta su edición más completa. ¡A por ella, demonios!



22

PS3

TALES OF XILLIA 2

El juego exclusivo de PS3 nos devuelve al rol japonés más exitoso de los últimos tiempos.

Y PRÓXIMAMENTE...

•Plants vs Zombie...	PS4	22 de agosto
•Metro Redux	PS4-XO-PC	26 de agosto
•Hyperdimension Nep...	Vita	27 de agosto
•Destiny	PS4-XO-PS3-360-PC	9 de sept.
•The Walking Dead GOTY	PS4-XO	12 de septiembre
•Tokyo Game Show	Feria	18 de septiembre
•Natural Doctrine	PS4-PS3-Vita	19 de sept.
•Hyrule Warriors	Wii U	19 de septiembre
•Theatrhyhm Final...	3DS	19 de septiembre
•Las Tortugas Ninja	Cine	26 de septiembre
•Fantasy Life	3DS	26 de septiembre
•Ar Nosurge	PS3	27 de septiembre
•FIFA 15	PS4-XO-PS3-360-PC	septiembre
•Super Smash Bros.	3DS	3 de octubre
•Alien Isolation	PS4-Xbox One-PC	7 de octubre
•Sombras de Mord..	PS4-XO-PS3-360-PC	7 de oct.
•Driveclub	PS4	8 de octubre
•Dragon Age Inquis...	PS4-XO-PS3-360-PC	8 de oct.
•Skylanders Trap Team	Todas	10 de octubre
•NBA 2K15	PS4-XO-PS3-360-PC	10 de oct
•Madrid Games Week	Feria	16 de octubre
•Torrente 5	Cine	17 de octubre
•Evolve	PS4-XO-PC	21 de octubre
•Fantasia Music...	XO-360	21 de octubre
•The Evil Within	PS4-Xbox One	24 de octubre
•REC 4	Cine	31 de octubre
•WWE 2K15	PS4-XO-PS3-360	31 de octubre
•Borderlands The Pre...	PS3-360-PC	otoño
•CoD Advanced W...	PS4-XO-PS3-360-PC	4 de nov.
•Far Cry 4	PS4-XO-PS3-360-PC	4 de nov.
•Interstellar	Cine	7 de noviembre
•The Crew	PS4-XO-PC	11 de nov.
•Halo Master Chief...	XO	11 de noviembre

ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN



PÁGINA 108

CAPITÁN AMÉRICA: EL SOLDADO DE INVIERNO. Una de las películas de superhéroes más aplaudidas de los últimos años ha llegado a las tiendas. Pese a lo "invernal" del título, es de lo mejor que va a salir este verano.

PÁGINA 106

TECNOLOGÍA

Un "smartphone" económico, un monitor de gama alta o una ayuda para los que jueguen a shooters son sólo algunos de los dispositivos que os traemos para este caluroso mes.

PÁGINA 113

LIBROS, CÓMICS, MÚSICA Y BAZAR

Libros sobre videojuegos, una gran figura de Mario, unas zapatillas de MegaMan o unas heroicas chanclas son las protagonistas del mes.

EN ESTE NÚMERO...

Superhéroes históricos, robots gigantescos, figuras de fontaneros disfrazados, móviles con un gran equilibrio calidad-precio... A falta de juegos, el verano nos ofrece otras propuestas.



TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.



El monitor de los "exigentes"

■ **Nombre:** AOC g2460Pg ■ **Compañía:** AOC
■ **Plataforma:** Todas ■ **Precio:** 419€

El fabricante de monitores AOC tiene una amplia gama de paneles (y precios) para cubrir casi todas las necesidades. Si hablamos de "gaming" y en concreto PC (aunque se puede usar con consolas también), este modelo pertenece a la gama alta. Es compatible con la tecnología Nvidia G-Sync, lo que garantiza que no hay lag (por debajo de 1 ms), además de contar con puerto DisplayPort, puertos USB y pie ergonómico que incluso permite poner el panel en posición vertical...
http://www.aoc-europe.com

VALORACIÓN: ★★★★

Protege tus mandos en vacaciones

■ **Nombre:** Super EVA Case ■ **Compañía:** Woxter
■ **Plataforma:** PS4 y Xbox One ■ **Precio:** 15€

Con las vacaciones ya encima, muchos de nosotros nos llevamos las consolas de vacaciones y, en ocasiones, tiramos los mandos en la maleta de mala manera. Para evitar que los sticks o los botones sufran daños incluso en trayectos cortos como cuando vamos a casa de un amigo, existen fundas como estas "Super EVA", de fibra de carbono, muy resistentes, ligeras y con cremallera anti líquidos.
www.amazon.es

VALORACIÓN: ★★★☆





Puntería... por la vía rápida

■ **Nombre:** Hip Shot Dot ■ **Compañía:** Airdrop Gaming
■ **Plataforma:** Todas ■ **Precio:** 29,95€

Si te van los FPS y quieres una "ayudita", este accesorio te permitirá disparar desde la cadera como si lo hicieras desde la mira. Para ello, solo tienes que apuntar una vez, pegar la ventosa con el led rojo a la pantalla en el centro de la mira... y ya tienes la referencia en pantalla para no volver a apuntar.
https://airdropgaming.com/hipshotdot

VALORACIÓN: ★★☆☆



Equilibrio entre precio y calidad

■ **Nombre:** Aurvana Live!2
■ **Compañía:** Creative ■ **Plataforma:** Todas
■ **Precio:** 129,99 €

Creative es conocida por sus tarjetas de sonido y sets de altavoces... aunque en los auriculares también tiene cosas que decir. Este modelo, con micro y control en el cable extraíble, cuenta con membranas de biocelulosa, un avance que ofrece la velocidad de transferencia del aluminio o titanio, pero con la calidad y la delicadeza de un diafragma de papel. ¿El resultado? Unos potentes graves y un gran rango acústico, con un buen acabado y precio.
http://es.creative.com

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ★



"Pelucos" con estilo propio

■ **Nombre:** Kisai Polygon ■ **Compañía:** TokyoFlash Japan ■ **Plataforma:** --
■ **Precio:** 109€

¿Cansado de los clásicos relojes de manecillas? Si es así y buscas un toque original, TokyoFlash Japan tiene una serie de relojes que sólo tú entenderás (bueno, y el que se lea las instrucciones). Este, en concreto, sustituye las manecillas por triángulos de dos tamaños para indicar las horas y minutos (de 10 en 10), mientras que el centro de la esfera luce el minuto exacto con un número digital. Y con gran acabado.
http://www.tokyoflash.com/es

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ☆

Más potencia para tus auriculares/altavoces

■ **Nombre:** Sound Blaster E1 ■ **Compañía:** Creative ■ **Plataforma:** Todas ■ **Precio:** 49,99€

Esta cajita es un amplificador para mejorar el sonido de un portátil, tablets, smartphones y consolas portátiles. Lo hemos probado con una PS Vita, y el nivel de volumen del audio mejora un poco, como la profundidad de los graves. El audio potenciado se puede sacar a unos auriculares o altavoces y un micro. Su batería interna recargable dura 12 horas, y tiene control de volumen, botón para aceptar las llamadas (o play/pause). El único "pero" es que para usarlo en la calle es un trasto más entre los cascos y el aparato...
http://es.creative.com

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ☆

NO LO PIERDAS DE VISTA

UN GRAN SMARTPHONE PARA TODOS LOS BOLSILLOS

Un terminal potente, versátil y barato

■ **Nombre:** Energy Phone Pro Qi ■ **Compañía:** Energy Sistem
■ **Plataforma:** Android 4.2 ■ **Precio:** 279€

Los móviles de gama alta a bajo precio están proliferando en la segunda mitad de 2014 y este modelo es un buen ejemplo: procesador de 8 núcleos ARM Cortex A7 y GPU Mali-450, pantalla fullHD de 5", 2 GB de RAM, 32 GB de almacenamiento interno, módulo de carga inalámbrica, cámara trasera de 13 mpx, doble micro SIM, Bluetooth+NFC (para conexión rápida de headsets, por ejemplo), conexión MHL para reproducir en la tele contenido HD del móvil, cuerpo de aluminio... un terminal con un reducido peso (145 gr) pero con enorme en funciones.
http://store.energysistem.com/es/

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ★



ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar sin moverte de casa

Capitán América
El Soldado de Invierno

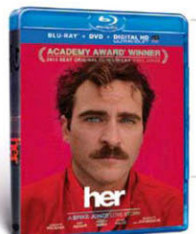
- Género **Fantástico**
- Protagonistas **Chris Evans, S.L. Jackson, Scarlett Johansson**
- Director **Anthony y Joe Russo**
- Precio Blu-Ray **21,66 €**
- En BR 3D **28,79 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: *Capitán América: El Soldado de Invierno* retoma la historia de *Capitán América: El primer vengador* y se sitúa dos años después de los acontecimientos ocurridos en Nueva York con *Los Vengadores*. Steve Rogers, alias Capitán América, es un veterano de la Segunda Guerra Mundial mejorado por un suero experimental y congelado en animación suspendida que ahora lucha por adaptarse al mundo moderno en Washington D.C. Pero su intento por mantener una vida tranquila se desvanece cuando atacan a uno de sus compañeros de la agencia de espionaje S.H.I.E.L.D. Steve se verá envuelto entonces en una trama de intrigas que representa una amenaza mundial y se unirá a Natasha Romanoff, alias la Viuda Negra, para luchar contra un inesperado y extraordinario enemigo. La película está basada en la colección de cómics de Marvel publicada por primera vez en 1941.

EXTRASS: Reportajes, escenas eliminadas, tomas falsas y audiocomentarios de los directores y guionistas.

Her



- Género **Ciencia Ficción**
- Protagonistas **Joaquin Phoenix, Scarlett Johansson, Amy Adams**
- Director **Spike Jonze**
- Precio Blu-Ray **20,95 €**
- También en DVD **13,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Theodore, un escritor solitario que arrastra un divorcio traumático, adquiere un nuevo sistema operativo: Samantha. Basada en un avanzado modelo de Inteligencia Artificial Samantha es sexy, divertida, compasiva... y para sorpresa de Theodore, ambos tardarán poco en enamorarse.

EXTRAS: Cómo se hizo, tráilers, entrevistas con los actores, alfombra roja y dos cortos.







- Género **Comedia**
- Protagonistas **Dani Rovira, Clara Lago, Carmen Machi, Karra Elejalde**
- Director **Emilio Martínez Lázaro**
- Precio Blu-Ray **19,95 €**
- Ed. Especial BR 3D **24,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★★

Ocho apellidos vascos

ARGUMENTO: Rafa, un señorito andaluz de pura cepa, nunca ha tenido que salir de su querida Sevilla para conseguir lo que más le gusta en la vida: el fino, la gomina y las mujeres. Todo cambia cuando aparece la primera mujer que se resiste a sus encantos: Amaia, una vasca que viaja a Sevilla para celebrar su despedida de soltera a pesar de que su novio la ha dejado. Amaia vuelve a su pueblo pero Rafa, decidido a conquistarla, viajará hasta Euskadi. Lo que no imagina es que allí conocerá a Koldo, el padre de la chica, y que para hacerse con ella tendrá que hacerse pasar por un vasco de verdad: uno con ocho apellidos vascos.

EXTRAS: La edición especial Blu-ray incluye la película en Blu-ray, DVD y 5 postales. Los extras incluyen teaser, tráiler, featurettes, campaña promocional y los cortos "Los compadres buscan a Rafa" y "El fenómeno de Ocho Apellidos Vascos".

La gran estafa americana



- Género **Drama**
- Protagonistas **Christian Bale, Bradley Cooper, Amy Adams**
- Director **David O. Russell**
- Precio Blu-Ray **21,95 €**
- También en DVD **14,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★☆☆☆



ARGUMENTO: En el Nueva York de los años 70 el brillante estafador Irving Rosenfeld y su inteligente y seductora compañera Sydney Prosser se ven obligados a trabajar para el agente del FBI, Richie DiMaso, que sin querer los arrastra al peligroso mundo de la política y la mafia de Nueva Jersey. Basada en la operación Abscam realizada por el FBI en los años 70 y 80.

EXTRAS: Tráiler.

Noé



- Género **Drama**
- Protagonistas **Russell Crowe, Anthony Hopkins, Jennifer Connelly**
- Director **Darren Aronofsky**
- Precio Blu-Ray **24,95 €**
- Edición metálica N.D.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: En un mundo asolado por el pecado Noé, un hombre que sólo desea vivir en paz con su familia recibe una misión divina: construir un Arca para salvar a la creación de un inminente diluvio que eliminará a la Humanidad de la faz de la Tierra.

EXTRAS: Incluye "Islandia: belleza extrema", "El exterior del Arca: una batalla por los 300" y "El interior del Arca: animales de dos en dos".

CINE

Los mejores estrenos en pantalla grande

Transformers: La era de la extinción

■ Estreno **8 de agosto** ■ Director **Michael Bay** ■ Productora **Paramount** ■ Protagonistas **Mark Wahlberg, Nicola Peltz, Stanley Tucci**

La franquicia Transformers regresa con una cuarta entrega que aspira a iniciar una nueva trilogía de batallas espectaculares y transformaciones robóticas. Michael Bay vuelve a colocarse a los mandos de esta adaptación de las aventuras de los juguetes de Hasbro, que estrena reparto con Mark Wahlberg ("Ted", "The Fighter"), Nicola Peltz ("Bates Motel") y Stanley Tucci ("Los juegos del hambre: En llamas") a la cabeza.

Situada cinco años después del incidente de Chicago, la Humanidad sigue reparando los destrozos, pero Autobots y Decepticons han desaparecido de la Tierra. Ahora el gobierno de EEUU está usando la tecnología rescatada en el asedio de Chicago para desarrollar sus propios Transformers, con el arrogante diseñador Joshua Joyce (Stanley Tucci) al frente del proyecto. Mientras tanto, el mecánico Cade Yeager (Wahlberg) encuentra un Marmon 97 semi-trailer que intenta reparar sólo para descubrir al mismísimo Optimus Prime.

Además de los conocidos Autobots y Decepticons, La era de la extinción presenta un nuevo fichaje: los Dinobots, unas bestias de metal capaces de transformarse en dinosaurios primitivos.

Con dos horas y media de increíbles efectos especiales y un portentoso 3D el espectáculo está garantizado.



AUTOBOTS, DECEPTICONS Y DINOBOTS. Los robots seguirán componiendo sus habituales sinfonías de caos y destrucción junto a este nuevo clan prehistórico.



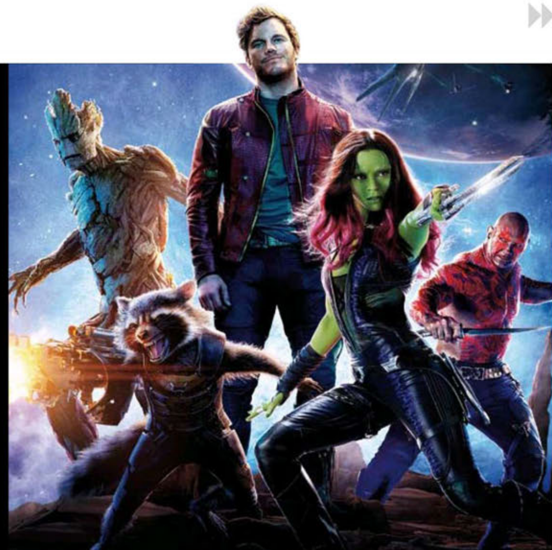
MARK WAHLBERG DARÁ VIDA A CADE YEAGER. El nuevo protagonista será un padre soltero, mecánico e inventor que vive en el campo con su hija en Texas.

Guardianes de la Galaxia

■ Estreno **14 de julio** ■ Director **James Gunn**
■ Productora **Marvel** ■ Protagonistas **Chris Pratt**

El temerario aventurero Peter Quill sufre una implacable persecución tras robar una misteriosa esfera codiciada por el poderoso villano Ronan. Para escapar, pacta una complicada tregua con un cuarteto de inadaptados: Rocket, un mapache armado, Groot, un humanoide con forma de árbol, la letal y enigmática Gamora y el vengativo Drax el Destructor. Pero cuando Quill descubre el poder del orbe, deberá enfrentarse a sus rivales para salvar el destino de la galaxia.

Superhumanos y extraterrestes defienden la Vía Láctea en esta adaptación de la serie de cómics homónima que se comenzó a publicar en 1969.







El blog

Por Fátima Elidrissi Feito (Colaboradora en HobbyConsolas.com)

La "sangre mágica" invade la gran pantalla

Como comenta Entertainment Weekly, este año el secreto está en la sangre. Y para muestra, algunos taquillazos. Hace unos meses el joven Harry Osborn ansiaba la sangre de Peter Parker en *The Amazing Spider-Man 2: El poder de Electro* porque al parecer el líquido del hombre araña puede curar la enfermedad de los Osborn.

La lista continúa con la sangre de Mística, ingrediente secreto para perfeccionar a los formidables robots Centinelas en *X-Men: Días del futuro pasado*. En la recientemente estrenada *Al filo del mañana* Tom Cruise inhala la sangre de un extraterrestre y termina absorbiendo sus superpoderes. En el estreno que ocupa la página de al lado, *Transformers: La era de la extinción*, el material para construir a los Transformers es un líquido metal llamado (redoble de tambores) Transformio.

Pero, ¿por qué la sangre maravillosa conduce los argumentos del blockbuster? La respuesta más obvia es que se trata de un atajo narrativo que permite poner a ciertos personajes de relieve sin molestarse en dar complejas explicaciones sobre la trama o los personajes. En ocasiones la sangre se convierte en una especie de santo grial, un recurso que debe ser protegido y entregado sólo a quienes merezcan tal premio.

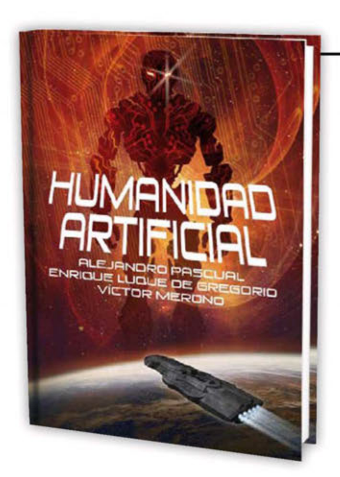
« SPIDEY, MÍSTICA, TOM CRUISE O LOS TRANSFORMERS QUIEREN SANGRE »



No obstante, la razón quizá sea mucho más sencilla. Los espectadores hemos asimilado de tal modo las crónicas vampíricas que han ocupado los relatos cinematográficas y televisivos de la última década que en los estertores del género buscamos trasladar su mitología a cualquier otro universo. Porque, ¿no sería fantástico (nunca mejor dicho) poder aspirar al poder de un dios por medio de una simple transfusión de sangre?

LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

Aventuras para cuando quieras soltar el mando.



Humanidad Artificial

Enrique Luque de Gregorio (antiguo colaborador de esta santa casa), Alejandro Pascual (otro ilustre del sector) y Victor Meroño firman esta obra de ciencia ficción, con pinceladas de terror y cierto toque de novela policíaca, situada en un futuro en el que las barreras entre el mundo físico y el virtual están a punto de desaparecer gracias a los avances de la tecnología. ¿Estará la humanidad dispuesta a dar un paso gigantesco en la evolución, pese a los enormes riesgos que conlleva? Si queréis comprobarlo, no os perdáis esta estupenda novela, que entusiasmará a los fans del ciberpunk.

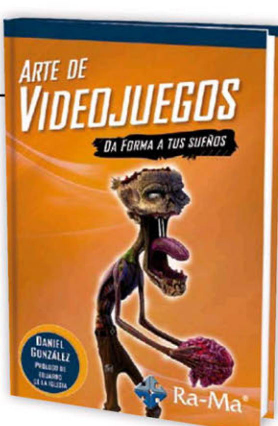
Publicado por: Libralia
Precio: 14€

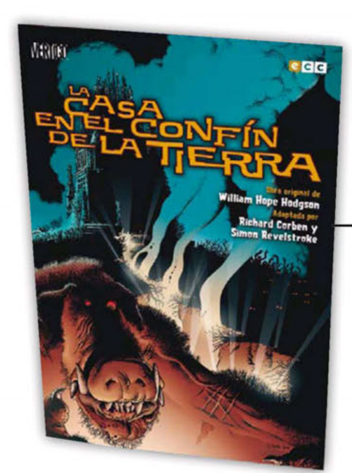


Arte de videojuegos

Si estás interesado en saber cómo se gestan los gráficos de un videojuego, no deberías perderte este estupendo libro de Daniel Gónzalez, que continúa el trabajo iniciado por el primer libro de la colección (*Diseño de Videojuegos*). El tomo incluye entrevistas a Manuel Moreno (director de arte de FX Interactive), Rafael Latiegui (director de arte de Péndulo Studios) y Javier Moreno (director artístico de Gametopia Hames), que cuentan cómo se hace el diseño de escenarios, armas o personajes.

Publicado por: Ra-Ma
Precio: 19,90€





La Casa en el Confín de la Tierra

En 1908, William Hope Hodgson firmó una de las obras cumbre de la literatura de terror, que dejaría huella en autores del calibre de H.P. Lovecraft. Casi un siglo después, en 2003, el maestro Richard Corben adaptaría este clásico (sobre un guión de su colaborador habitual, Simon Revelstroke), dando como resultado una impactante novela gráfica para el sello Vertigo, que acaba de ser recuperada para el mercado español por ECC Editores. Son 96 páginas a todo color, precedidas por un prólogo del no menos legendario Alan Moore.

Publicado por: ECC Ediciones
Precio: 8,95€

Transistor: Original Soundtrack

Darren Korb firma la estupenda banda sonora de una de las últimas joyas de la escena indie. Son sesenta minutos de genial música, distribuida en veintidós cortes, en los que podemos disfrutar de las melodías de Korb y la voz de Ashley Barrett. Podéis encontrar la BSO tanto en iTunes como en la web de los creadores (**www.supergiantgames.com**), donde, además, disfrutaréis de una pista extra y la posibilidad de descargar el disco en formato FLAC, que ofrece muchísima más calidad que el omnipresente MP3.

Publicado por: Supergiantgames / iTunes
Precio: 7,69€



BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.



Porque tener bigote y llevar un disfraz de mapache es algo muy normal

Este mes, traemos esta encantadora y limitadísima estatua de nuestro fontanero favorito con el disfraz de "tanooki" que luce en *Super Mario 3D Land*. Sólo se han fabricado 2.000 unidades de ella. Fabricada con polystone de alta calidad y con un tamaño considerable (38 centímetros y más de dos kilos de peso), esta obra de arte de First 4 Figures incluye un certificado de autenticidad y tiene en la base el número de serie, pintado a mano.

Más información en: www.vistoenpantalla.com
Precio: 166,98 €

Zapatillas de MegaMan para relajarse en casa

Los colosos de ThinkGeek nos presentan las Giant Robot Slippers, el regalo ideal para los fans de MegaMan. Estas zapatillas, confeccionadas en poliéster, incorporan sonidos que imitan los pasos de un robot. Sólo vienen en un tamaño (un 12 americano, lo que equivale a un 46 europeo), por lo que son para adultos más que para niños. ¿Te atreverías a bajar a por el pan ataviado con ellas?

Más información en: www.thinkgeek.com
Precio: 23,90 €





Chanclas superheroicas con las que repartir justicia por la playa

La firma de calzado Gioseppo se ha asociado con Warner Bros para lanzar una simpática colección de chanclas inspiradas en los Looney Tunes, Scooby Doo o algunos superhéroes de DC. La colección se compone de once modelos distintos, en tallas que van desde la 25 a la 46. Podéis encontrarlas en las doce tiendas que Gioseppo tiene repartidas por España, en su tienda online y en los mejores comercios.

Más información en: www.gioseppo.com
Precio: 14,95 €

La ropa de juegos, más allá de las simples camisetas

Si quieres renovar vestuario, deberías ver la tienda de Insert Coin Clothing. Aquí, encontrarás de todo, inspirado en las licencias más famosas: *Sonic*, *Watch Dogs*, *Street Fighter*, *Silent Hill*, *Castlevania*... Hacen envíos gratuitos a Europa a partir de 65 euros de compra. Entre su catálogo, nos han llamado la atención esta camiseta inspirada en *The Last of Us* y los irresistibles leggins de Genki.

Más información en: www.insertcoinclothing.com
Precio: Desde 28 €



A LA VENTA EL 22 DE AGOSTO

DESTINY

Con el lanzamiento cada vez más cerca, probamos uno de los juegos más esperados del año. ¿Será el gran bombazo que esperan PS4 y Xbox One?



ESPECIAL FORMACIÓN

Qué estudiar en España para ser desarrollador de videojuegos

¡SUPLEMENTO DE REGALO!

Los grandes fracasos de la historia de los videojuegos



STAFF

DIRECTOR Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE Abel Vaquero
REDACTOR JEFE Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB David Martínez
JEFE DE SECCIÓN Daniel Quesada
JEFA DE MAQUETACIÓN Laura García Huertos
MAQUETACIÓN Sara Fargas

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Daniel Acal, Borja Abadíe, Rafael Aznar, Roberto Ganskopf, Javier Gamboa, Juan Carlos Ramírez, Rubén Guzmán, Fátima Elidrissi, Gustavo Acero, Bruno Sol, Roberto J. Anderson.

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

axel springer 

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTOR GENERAL
Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS
Javier Abad
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO
Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL
Miguel Castillo
MARKETING
Marina Roch
DIRECTOR DE SISTEMAS
José Ángel González
DIRECTOR COMERCIAL
Javier Matallana
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES
Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL
Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto, Estel Peris

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

EXPORTADOR PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43

Printed in Spain

Publicación controlada por 



Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.



NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.


HOBBY CONSOLAS
HYRULE
WARRIORS
TM
© Nintendo 2014


HOBBY
CONSOLAS
THE LAST OF US™
REMASTERIZADO
NAUGHTY DOG
EXCLUSIVO PARA PlayStation®4

DEL ESTUDIO DE *LOS* VENGADORES

CHRIS **PRATT** ZOE **SALDANA** DAVE **BAUTISTA** CON VIN **DIESEL** COMO GROOT BRADLEY **COOPER** COMO ROCKET

MARVEL

GUARDIANES DE LA GALAXIA

MARVEL STUDIOS PRESENTA UNA PELÍCULA DE JAMES GUNN "GUARDIANES DE LA GALAXIA" CHRIS PRATT ZOE SALDANA DAVE BAUTISTA CON VIN DIESEL COMO GROOT BRADLEY COOPER COMO ROCKET LEE PACE MICHAEL ROOKER KAREN GILLAN DJIMON HOUNSOU JOHN C. REILLY GLENN CLOSE COMO NOVA PRIME Y BENICIO DEL TORO COMO EL COLECCIONISTA SARAH HALLEY FINN, C.S.A. DAVE JORDAN TYLER BATES CHARLIE WEN RYAN MEINERDING STEPHANE CERETTI ALEXANDRA BYRNE FRED RASKIN CRAIG WOOD, A.C.E. HUGHES WINBORNE, A.C.E. CHARLES WOOD BEN DAVIS DAVID J. GRANT JONATHAN SCHWARTZ NIK KORDA STAN LEE VICTORIA ALONSO JEREMY LATCHAM ALAN FINE LOUIS D'ESPOSITO KEVIN FEIGE, p.g.a. JAMES GUNN Y NICOLE PERLMAN JAMES GUNN

MARVEL HOLLYWOOD RECORDS

14 DE AGOSTO EN CINES

/MarvelESP YouTube /MarvelES

EN 3D Y realD 3D